BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

BU AY 2 CD'Lİ

10/98

LEVEL

www.level.com.tr EKİM 1998 ● ISSN 1301-2134 ● 950.000TL (KDV DAHİL)

Bir Klasiğin Dönüşü

DUNE 2000

NFS 3

KKND2

Creatures 2

Rainbow Six

Captain Claw

Urban Assault

MULTIMEDIA : Magix Live Act, Bilden Türkçe TOEFL, FloorPlan 3D Deluxe, MasterPhotos Studio

DONANIM : Rockfire'dan Daredevil Direksiyon ve Pedal Seti, Creative RIVA 128 TNT Ekran Kartı

LEVEL

ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Çağdaş Koçyiğit, Kadir Tuztaş, Sinan Almaç

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü
Beste Özerdem

Reklam Müdürü
Şebnam Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Satış Müdürü
Asu Bazyayla

Abone Servisi
Nur Gecili
Özlem Polat
Serap Ezgin

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Ziya Bayman

Renk Ayrımı - Film Çıkış
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

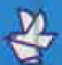
Baskı
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021 / 281-3908

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen Batumlu

Ankara Büro
Hafta Sokak, 125 G.O.P.
Ankara 06700
Tel: (312)) 447-2772
Faks: 312) 447-1569


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

İlginize Teşekkürler

Eylül ayı boyunca dergimizin faksı durmak bilmedi. Postacı çift mesai yapmak zorunda kaldı. Dreams'in yarattığı etki, bizim düşündüğümüzden bile fazla oldu ve Level Eylül geç çıktığı halde, ilk sekiz gün içinde 8000 satarak PC oyun dergileri arasında bir rekora daha imza attı. Sanırım 14000 olan satış rekorumuzu da bu ay içinde kıracağız. Gösterdiğiniz yoğun ilgiye teşekkür ederiz. Ve dergimizle bu ay tanışmış olan veya Dreams'in ilk CD'sini kaçıranlar için geçen ay yaptığım duyuruyu tekrarlamak istiyorum. Level'ın Eylül sayısını, her ildeki Yaysat'la anlaşmalı olan ana bayilerde Ekim ayı içinde bulabileceksiniz.

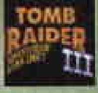
Uzun zamandan beri beklediğimiz bir oyun bu ay elimize geçti : Dune 2000. Real time strateji çılgılığının yayılmasına sebep olan ve türünün ilk örneği olan Dune 2'nin, yeni grafik ve özelliklere sahip olan bu versiyonu için beklediğimize pek değmedini düşünüyoruz ne yazık ki. Oyunun yapımcısı Westwood, sanki C&C Tiberian Sun piyasaya çıkana kadar insanları oyalamak için Red Alert engine'i kullanan bir "ara" oyun olarak düşünmüş Dune 2000'i. Sonuçta biz hala Starcraft diyor, peygamber demiyoruz.

Kültür sayfalarından da biraz bahsetmek istiyorum. Gelen mektupların yüzde 90'ı kültür sayfasını kaldırmamızı istiyor. Önümüzdeki ay sayfa sayısını ikiye indirmemiz kesinleşti ama, tamamen kalkıp kalkmayacağı yapacağımız anketin sonuçlarına bağlı olarak belirlenecek. Ne de olsa ankete katılma zahmetine katlanan okuyucularımızın yüzde 70'inin isteğine bağlı olarak başlamıştık bu köşeye. Onlara sormadan kaldırmamızın haksızlık olacağını düşünüyorum, ve sanırım haklıyım. Yine de siz anketi beklemeden Level da görmek istediğiniz köşeleri, bölümleri bize iletebilirsiniz. Mesela, bu ay yeni bir köşemiz var : KISA KISA. Bu köşede, yeni veya eski, gözden kaçmış olabilecek oyunların kısa tanıtımlarını bulacaksınız. Umarım faydalanırsınız. İki ay sonra "Kısa kısa köşesini kaldırın" diyen mektuplar almak çok da hoşuma gitmez açıkçası.

Önümüzdeki ay çok daha iyi bir Level'da buluşmak üzere hoşçakalın.

Sinan AKKOL

HABERLER HABERLE



Tomb Raider 3 Çok Yakında!

Lara Croft ve maceraları tüm hızıyla devam ediyor, bu sonbaharda Tomb Raider 3, hem PC hem de PSX versiyonuyla piyasada olacak. Bu defa dişi kahramanımız Vermuelin Kuyrukluyıldızı denen eski bir kalıntının parçalarını aramak için dünyanın dört bir yanına seyahat ediyor. Maceralar Londra, 51. Bölge, Hindistan, Güney Kutbu ve Pasifik Adaları'nda geçecek, her bölüm üç büyük haritadan oluşacak. Haritaları dolaşırken ilk oyunların aksine birden fazla alternatif çözüm yolu bulacaksınız, ayrıca iki ve daha fazla ayaklı olmak üzere her türden düşman yeni gelişmiş yapay zekalarıyla yolunuzu gözlüyor olacak. Grafik açıdan da oldukça büyük bir gelişme var, 3D kartların desteğiyle, özellikle PC versiyonun grafikleri ilk oyunlardan çok daha detaylı, burada gördüğünüz resimler ise PSX versiyonuna ait ve hiç de kötü sayılmazlar. Oyunda



daha fazla hareket bulacaksınız, ancak bazen sessizlik ve kurnazlık uygulamanız gerekecek, mesela 51. Bölge gibi asker kaynayan bir yerde topyekün savata girmek pek akıllıca bir karar sayılmaz. Bunun dışında Lara yeni silah ve araçlara da kavuşuyor, bir roketatar büyük hedeflerle ilgilenmenizi, bir sualtı motoru ise derinlerde daha hızlı ilerlemenizi sağlayacak. Ayrıca Lara artık bir kapıyı açmak için dev bir kolu çekmek ya da masadan anahtar almak için masanın üstüne çıkmak zorunda kalmayacak. Kapı kollarını kullanabilecek, masaların üstünü araştırmak için masanın yanına gelmesi yeterli olacak. Serinin bu oyunla sona ereceğini düşünenlere bir haberimiz daha var, Tomb Raider 4 üzerindeki çalışmalar şimdiden başlamış durumda ve önümüzdeki yıl oyunun piyasaya çıkması planlanıyor, ancak bu dördüncü bölümün tamamen yeni bir Engine kullandığı ve ilk üç bölümden tamamen farklı bir yapıda olacağı söyleniyor. Daha fazla bilgi edindiğimizde sizleri de haberdar edeceğiz.



Shogo Yakında Çıkıyor



Monolith ismini hemen herkes biliyor, Blood oynamayanlarınız hariç tabii. Evet o çok tutulan FPS oyunun ikinci bölümü yakında piyasaya çıkacak, ancak konumuz bu değil. Yapımcı şirket Monolith uzun zamandır LithTech adını verdikleri yeni ve güçlü bir Engine üzerinde çalışıyordu, bu Engine hem Blood 2 için kullanılacak hem de diğer oyun tirketlerine pazarlanacak. Fakat Monolith bunu sadece Blood 2'de kullanmayacak, tirket çok yakında Shogo: Mobile Armor adını verdikleri yeni bir oyunla piyasada olacak. Shogo konu olarak pek ön plana çıkmıyor, gelecekte geçtiğini ve büyük bir savaşı konu aldığını söylemek yeterli. Bu oyunun en ilginç yanı iki farklı tarzı biraraya getirmesi. Çoğumuz FPS türünü severiz, ancak tüm oyun boyunca yaya dolaşmak ve dev canavarlarla bile bu şekilde karşılaşmak bir zaman sonra sıkıcı olabilir. Shogo size arada bir on metrelik bir savaş robotuyla ortamı dağıtma fırsatı vererek bu tekdüzeliği kırmayı amaçlıyor. Bazı bölümlerde bu dev ve süper güçlü silahlara sahip MCA (Mobile Combat Armor) yardımıyla yine benzer rakiplere ve daha küçük ama sayıca fazla birimlere karşı çarpışacaksınız. Üstelik bu savaşlar şehirlerin ortasında cereyan ettiğinden bol patlama ve yıkıntı etrafı dolduracak. Grafik tasarım olarak Japon Anime kültüründen etkiler taşıyan oyun, geniş bir Multiplayer desteğine sahip olacak ve Direct3D yardımıyla pek çok farklı grafik hızlandırıcı ekran kartını kullanabilecek. Yapımı tamamlanmak üzere olan oyunun en geç bu sonbahar raflarda olması planlanıyor.





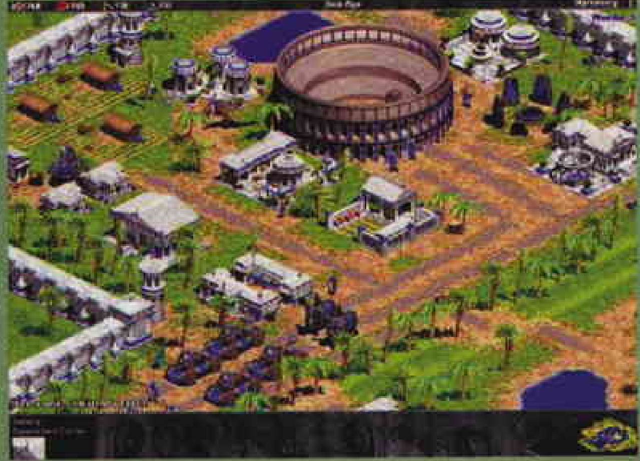


HABERLER HABERLE

Age Of Empires İçin Ek Görevler



Genelde ek görev diski denince insanın aklına birsürü yeni harita ve birim gelir. Bu ek görev disklerini çıkartmaktaki amaç tabii ki tutulan bir oyundan biraz daha fazla kazanç sağlamaktır. Ancak bu defa durum azıcık daha farklı, Age of Empires her ne kadar Microsoft damgası taşısa da esasen Ensemble Studios tarafından geliştirilmiş bir oyundu. Şimdi bu firket AOE için AOE: Rise of Rome isimli bir görev diski çıkarıyor. Bu disk yeni harita ve birimlerle sınırlı değil, öncelikle Roma İmparatorluğu başta olmak üzere birkaç büyük medeniyeti ve dolayısıyla onların birimlerini oyuna katıyor. Tabii özenle hazırlanmış, sayıca az ama kalitesi yüksek yeni haritalara da yer verilecektir. Esasen iş bununla da kalmıyor, bu disk ana program kodu üzerinde bazı değişiklikler yaparak ilk oyunun bir takım eksikliklerini gidermeyi, bazı iyi yanları da ön plana çıkarmayı amaçlıyor. Çok yakında piyasada olması ve AOE tutkunlarını memnun etmesi beklenen diski çalıştırmak için tabii ki AOE tam versiyonun diskine de sahip olmanız gerekecek.



Büyük Bir Proje, Amen!

2032 yılının yılbaşı akşamı tüm dünyadaki insanların yaklaşık üçte biri görünür bir sebep olmadan birdenbire çıldırır. Tamamen kontrolden çıkan bu insanlar önlerine çıkan herşeyi yıkmaya ve herkesi öldürmeye başlarlar. Karmaşa ve panik her yeri sarar, kayıplar inanılmaz derecede büyüktür. Sağ kalanlar belli bölgelerde toplanır ve kendilerini savunurlar, ancak durum çoğu yerde umutsuzdur. ABD bu yerlerden biridir, sağ kalanlar Avrupa ülkelerinden yardım isterler, ancak oradan tek kişi gönderilebilecektir. Bu kişi durumu gözden geçirmekle görevli özel birlik üyesi George "Wildcard" Hamlen'dan başkası değildir. İşte Cavedog tarafından önümüzdeki yaz piyasaya sürülmesi planlanan Amen: The Awakening adlı oyunun konusu kısaca bu. Oyun tipik bir FPS gibi görünüyor, ancak son derece detaylı bir senaryoya, gelişmiş bir envanter kontrol sistemine, yoğun RPG özelliklerine ve ayrıca derin bir Adventure yapısına sahip olacak. Herbiri 3-4 haritadan oluşan yaklaşık on yedi devasa bölüm boyunca olayları çözmeye çalışacak, bu arada hayatta kalmayı da ihmal etmeyeceksiniz. Çözülmesi gereken sırlar bol ve karmaşık olacak, ancak bir bölümü tamamlamanın birden fazla yolu bulunacak, yani oyuncu tek doğru yolu bulmaya zorlanarak sıkıntıya sokulmayacak. Haritalar Hexen tarzında birbirine bağlı olarak tasarlanıyor, fakat programcılar her bölgenin mantığa ve senaryoya uygun yapıldığını bildiriyorlar.





Çevreyle olan etkileşim ise en üst seviyede olacak, herşeyi kurcalayabileceksiniz. Mesela oyundaki her ışık kaynağı bir şekilde söndürülebiliyor, bunu kullanmanız gerekecek. Oyunun çok detaylı savaş yapısı herkesi cezbetmeyebilir. Cavedog programcıları isteyenlerin oyunu bir kişiyi bile öldürmeden bitirebileceklerini söylüyorlar. Bunun için çeşitli hileler, aldatmacalar ve yöntemler kullanılması gerekecek, tabii bu hayli çaba isteyecek. Oyun için geliştirilen Engine akla gelecek herşeyi yapabilecek seviyede güçlü ve tabii karmaşık olacak. Önümüzdeki yaz standart sistem nasıl olur, bunu söylemek zor, ama bol miktar dolar gerektireceği kesin, şimdiden ceplerimizi kazımaya başlasak iyi olacak gibi.

R HABERLER

Total Annihilation: Kingdoms Çok Yakında!

Cavedog firketi tarafından piyasaya sürülen Total Annihilation isimli RTS oldukça büyük ilgi gördü. Gerek gelişmiş grafikleri, gerek ileri seviyede yapay zekası sebebiyle bu oyun övgüyü hak ediyordu doğrusu. Ne var ki tüm üstünlüğüne karşın bir zayıf yanı vardı, oyun atmosferinin benzer oyunlara nispeten oldukça yalıtılmış ve steril olması. Kısa bir süre sonra savaşlar ne kadar



canlı geçerse geçsin insan sıkılmaya başlıyordu, ancak kullanılan Engine oldukça gelişmitti. Cavedog şirketi Engine üzerinde birkaç küçük değişiklik yaparak yeni bir oyunda kullanmaya karar verdi. Bu defa konu ve grafikler ilkinden çok daha canlı olacak gibi, çünkü olaylar büyü ve kılıcın egemen olduğu fantastik bir çağda geçecek. Tabii aklınıza hemen Warcraft geliyor, fakat burada doğadaki dört ana elementi temsilen dört farklı taraf olacak. Su ve toprak iyi tarafı, ateş ve hava ise kötü tarafı temsil ediyorlar. Tamamen kendine has bir büyü sistemi bulunan oyunda bina ve üniteler dahi elde edilen mananın büyüye dönüştürülmesiyle üretilecek. Hava, kara ve suda geçecek savaşlarda üssünüzü idare edecek bir Arch-Mage ve diğer alt birimlerden faydalanacaksınız, ayrıca Starcraft benzeri konuyla ilgili özel karakterler de bulunacak. Üstelik bu karakterleri Multi-player oyunlarda kullanma fırsatı bulacaksınız. Oyunda her tarafın belirli bir üstünlük alanı bulunacak, mesela su grubu savaşçıların kısıtlı uçma yeteneğine sahip olacak, ancak en büyük avantaja ve zaferlere denizlerde kavuşacaklar. Ayrıca her grubun zor anlarda büyük bedeller ödeyerek çağırabileceği süper güçlü bir "tanrısı" bulunuyor ki bu iyi kullanılırsa savaşın gidişini değiştirebilir. Resimlerden de görebileceğiniz gibi oyun grafikleri gerçekten mükemmel, oyun 3D grafik hızlandırıcı kartlara tam





destek sağlıyor, ne var ki haritayı yaklaştırmak ya da döndürebilmek gibi kabiliyetlere haiz değil. İlk T.A. gözönüne alınırsa oyunun oldukça güçlü bir sistem ve özellikle bol miktarlarda hafıza isteyeceğini söylemek yanlış olmaz, fakat buna değecek gibi görünüyor. Çıkış tarihi ise en geç 1999 yılbaşı olarak bildiriliyor.

HABERLER HABERLE



Gangsters: Organized Crime

Bilgisayar oyunları hazırlayan şirketler zaman içinde bir şeyin farkına varmaya başladılar, karanlığın gücünü keşfettiler. Çoğu insan genelde kanunlara bağlı yaşar, ancak derinlerde bir yerde hep "kötü çocuk" olmak arzusu gömülüdür. Bu, kim ne derse desin doğamızın bir parçasıdır ve giderilmesi gereken bir ihtiyaçtır, peki ama nasıl? Gerçek hayatta bu işler göründüğü kadar kolay değildir, o zaman çare sanal dünyada saklıdır. Nitekim son zamanlarda Dungeon Keeper ve Grand Theft Auto gibi, oyuncuya doğrudan kötü adamın şapkasını giydiren oyunlar piyasaya çıkmaya başladı. Fakat tabii olay bununla sınırla kalamaz, şimdi Eidos ve Hot House Creations tirketleri Gangsters adlı yeni oyunları üzerinde çalışıyorlar. Eğer herhangi bir aksilik olmazsa, oyun bu sonbaharda piyasaya çıkacak ve bir P-133 ile 16 MB RAM ruhunuzdaki kötülüğü doyurmanıza yetecek.



Olaylar 1930'lu yılların atmosferine sahip hayali bir Amerikan şehrinde geçiyor. Siz şehre yeni gelen parasız ve gözünü hırs bürümüş bir göçmensiniz. İstediğiniz zenginliğe kolay yoldan kavuşmaya karar veriyorsunuz, ancak göreceksiniz ki şeytanla yatağa girmek o kadar da kolay değil. Yavaştan bir 'aile' kurmaya, zaman içinde şehrin önemli bir kısmını kontrol altına alıp krallığınızı ilan etmeye mecbursunuz, yoksa rakip 'aileler', kanun adamları, federal ajanlar başınızı küçükken ezecekler. Şehir küçük değil, canlı kanlı 5 bin insan yaşıyor burada ve ekonomik yapı devamlı hareketlilik gösteriyor. Adamlarınızı örgütleyip onlarla sokakları kolaçan etmek dışında, devamlı hayır işleri yapıp 'hayırlı' bir vatandaş gibi davranmanız, ayrıca işlerinizi dikkat çekmeden yürütebileceğiniz paravan işler kurmanız, bunun dışında ayağınıza dolanabilecek kişileri satın almanız ya da 'balığa' göndermeniz gerekli. Kaçakçılık ya da adam kaçırmak, adını siz koyun, bu oyunda her türlü suçu işleyebilir ve azmettirebilirsiniz. Biraz strateji, biraz taktik savaş, biraz ekonomik çatışma, güzel grafikler ve Multi-player seçeneği, işte size Gangsters: Organized Crime. Kötü çocuklara özel!



Tüm Savaşçılara Çağrı!

Tekken 3 piyasaya çıktığından bu yana en çok satanlar listesinin ilk sıralarından ayrılmıyor, bunda şaşılacak fazla birşey de yok hani, iyi bir oyun çünkü. Peki siz bu oyunu ne kadar iyi oynuyorsunuz? Artık bilgisayara karşı oynamak sizi kesmiyor ve arkadaşlarınız size yenilmekten bıkıp kapışma tekliflerinizi geri çeviriyorlarsa, işte size büyük ölçekli bir zafer kazanma fırsatı! Derginiz Level ve Sercom Computer ortaklaşa bir Tekken 3 turnuvası düzenliyor! Turnuva tarihi 20 Ekim ve katılmak için tüm yapmanız gereken dergide bulacağınız kuponu doldurup Sercom Computer'da onaylatmak. Sonrası tamamen sizin becerinize ve şansınıza kalıyor. Verilecek ödüller ise töyle; birinciye Gamars Video Card, ikinciye programlanabilir pad, üçüncüye Memory Card ve dördüncüye de iki adet oyun CD'si. Unutmayın, zafer ancak savaş alanına çıkmaya cesareti olanları kucaklar!

Sıradışı Bir Yarış, Powerslide!

Bugünden tam 20 yıl sonra dünya tükenmiş olacak, zenginler yaşamak için yeraltı sığınaklarına çekilirken, diğerleri yüzeydeki cehennemde yavaş ve acılı bir tükenişe terk edilecekler. Buraya kadar herşey normal, peki ya sonra? Ratbag firması programcılarına göre aşağıdakiler can sıkıntısını yenmek için arada bir yüzeye çıkıp orada ölümüne araba yarışları düzenleyecekler. Eeee, bu konunun diğer benzerlerinden farkı nedir? Doğru, konu olarak Powerslide pek orijinal olmayabilir, fakat uygulanış oldukça mükemmel olacak gibi. Bunun için birkaç sebep var; ilk olarak oyun için yazılan Engine, Quake 2 ya da Unreal'dan kat be kat hızlı çalışıyor. İkincisi bugüne dek tasarlanmış en karmaşık fizik hesaplamalarına sahip, aracınızın kütlesi, sürati, denge merkezi dışında her lastiğin yerle olan teması ve süspansiyon parametreleri de ayrı ayrı hesaplanıyor, toplamda her araç için 200'den fazla faktör kullanılıyor. Tabii bu iş güçlü bir işlemci isteyecektir. Grafik yapıya gelince, fazla birşey söylemek istemiyorum, duvarlardaki graffiti dahil her detay düşünülmüş! 3Dfx ve Direct3D desteği olmasına rağmen özel kart şart değil. Esas çılgın detay haritaların yapısında, kapalı ve sınırlı pistlerden bıktıysanız bu oyun size iyi gelecek. Çünkü oyun haritaları korkunç büyüklükte ve herhangi bir sınırlama yok, terk edilmiş kat otoparkları ya da derin vadiler, lastiklerinizin götürdüğü yere kadar yolunuz var! Nasıl, ilginç değil mi? Üstelik yapımcılar haritaların sürprizlerle dolu olduğunu bildiriyorlar. Her tür çılgın akrobasi hareketini yapabilecek olmanız da cabası, fakat silahlar ve çatışma beklemeyin, çünkü Powerslide kesinlikle bir yarış oyunu, savaş değil. Oyunda geniş bir Multiplayer desteği olacak, ancak bilgisayar rakiplerinizin öğrenebilen yapay zeka ağıyla donatıldığını düşünürseniz, gerçek insan rakipleri pek aramayacaksınız demektir. Bu sonbahar piyasaya çıkacak oyun tek kelimeyle motorunuza su kaynattıracak kapasitede!





Saat 17:15, Londra

- Rahatsız ettiğim için özür dilerim efendim ama acil bir durum var.
- Evet, seni dinliyorum.
- Kendilerine Özgür Avrupa diyen bir grup terörist, Londra'daki Belçika büyükelçiliğini ele geçirdi. Amaçlarının ne olduğunu henüz öğrenemedik ve büyükelçinin hayatından endişeliyiz. SAS'i göndermek istiyoruz, ama Belçika'lılar karşı çıkıyor. Size danışmadan herhangi bir harekette bulunmamamız gerektiğini düşündüm.
- Evet, yanlış bir hareket veya başarısız bir operasyon ülkeler arasında büyük sorunlara yol açabilir. SAS beklesin. Şimdi bir telefon görüşmesi yapmalıyım, sakın benden emir almadan bir şeye kalkışmayın.
- Tamam efendim

Saat 17:25, Rainbow

- John Clark?
- Evet.
- Eski dostumuz Özgür Avrupa o çirkin başını Londra'da yeniden göstermişe benziyor. Takımı hazırlayıp göndermen ne kadar sürer?
- Elçilik olayından haberimiz var. Altı kişilik bir takımı da 15 dakika önce Londra'ya gönderdim.
- Ama nasıl olur? Ben bile 10 dakika önce haber aldım olayı.
- Kuralı biliyorsun, eğer bizimle çalışmak istiyorsan fazla soru sormamalı, duyduklarını bilmemeli, bildiklerini de kesinlikle söylememelisin. Adamların 30 dakika içinde büyükelçiliğe ulaşırlar, operasyonu da bizzat ben yöneteceğim. Operasyonun sonucundan seni haberdar ederim. Ve, gazetelere ne diyeceğini biliyorsun.
- Evet, silahlı müdahaleden başka çare kalmamıştı, bu yüzden içeriye SAS'i göndermek zorunda kaldık.
- Çok güzel. Artık benden haber bekle.

Saat 18:00, Elçilik binası balo salonu.

- Bizden ne istiyorsunu...
- KES SESİNİ VE YERE ÇÖK, tek kurşunla bütün endişelerinden kurtulacaksın.
- Büyükelçiyi bulamıyoruz, üst katlardaki odalardan birine saklanmış olabilir ama o kadar fazla oda var ki, hepsini birden kontrol etmemiz imkansız.
- Geber Carlos, hemen bulun o herifi, yoksa başınız büyük derde girecek. Bulduğunuz yerde de öldürün.
- Ama....
- HEMEN GİT CARLOS, yoksa elçinin yerinde mi olmak isterdin ?

Saat 6:00, Rainbow

- Timler yerlerine ulaştı mı?
- Bütün timler yerlerinde ve giriş emrini bekliyor.
- Anlaşıldı, operasyonu başlatın....



WE WERE THERE, NOW WE ARE NOWHERE

Strateji ve Action Evlenirse, Çocukları Nasıl Olur Acep?

İnsanın ummadığı taş, baş yarar derler, doğruymuş. Dergide oturmuş Dune 2000 gelse de yazsak diye parmaklarımızı oynatırken, Rainbow Six bomba gibi düştü üzerimize. Gerçek bir başyapıt, ve büyük ihtimalle yeni bir oyun türünün ilk örneklerinden. Aslında yeni değil, birkaç oyun türünün karışımı. STRATEJİ + TAKTİK SAVAŞ. Bu oyunda hepsini fazlasıyla bulacaksınız.

Rainbow Six, Tom Clancy'nin aynı adlı kitabından esinlenerek hazırlanmış. Ülkeler üstü bir organizasyon olan Rainbow, en kritik ve tehlikeli terörizm olaylarına müdahale etmekle yükümlüdür. Bütün Avrupa ülkelerinden anti-terörizm konusunda en başarılı askerleri kendi bünyesine katan bu ülkeler üstü kuruluş, hiç kimseden emir almaz, arkasında hiçbir zaman iz bırakmaz. Tek yaptıkları içeri girmek, rehineleri kurtarmak, teröristleri yoketmek ve dışarı çıkmak. Ve her operasyondan sonra ortadan yokolurlar, taa ki bir sonraki göreve kadar.

Rainbow Six, ilk bakışta diğerlerinden tek farkı, bir sürü askerin sizi takip etmesi olan bir Quake kopyasına benziyor. Ama değil. İlk görüşler yanıltıcı olabilir. Düşmanlarınızı mezarlarına yollamaya gitmeden önce, işe yarıyacak bir saldırı planı hazırlamanız gerekiyor, yoksa bütün adamlarınız eve plastik torbalar içinde döner. Planlama bölümü birçok alt ekrandan oluşuyor. Mesela:

MISSION BRIEFING : Bir sonraki görev için gerekli emirler ve hedeflerinizin neler olduğunu bu ekranda öğrenirsiniz. Ayrıca, görevle ilgili olabilecek ek bilgileri, daha önceden kurtardığınız rehinelerden ve başka insanlardan da gereksiz bilgiler öğrenebilirsiniz.

INTEL : People, Organizations, Newswire ve Misc olarak dört alt başlık altında toplanan çeşitli bilgileri toplanır burada. Ve mutlaka sizin işinize yarayacak birşeyler bulabilirsiniz, mesela kurtarılması gereken bir rehine veya beynine kurşun sıkılacak bir terörist varsa, buradaki resmine bakın. Gerçi rehinelerle teröristleri karıştırmanız pek mümkün değil, elleri kafalarında yere çömelmiş olanlar rehine, ellerinde M16'larla dolaşanlar ise terörist, aman diyim.

ROSTER SELECTION : Eveeet, zurna yavaş yavaş zart demeye başladı. Göreve göndereceğiniz adamları seçiyorsunuz. Her adamın profesyönel olduğu bir alan var. ASSAULT esas saldırı gücünüzü oluşturacak olan adamlar. Her tür silah konusunda uzmandırlar. DEMOLITIONS bomba imha ve bomba yerleştirme konusunda uzman olan adamlar. ELECTRONICS, güvenlik kameraları ve sistemlerin safdışı bırakılmasında en hızlı davranan adamlarınız bunlar. RECON ise en az kullanacağınız adamlar, en üstün oldukları özellikleri sessizlik ve düşman hedeflerin belirlenmesi. Her adamınızın bir özgeçmişi ve detaylı özelliklerini burada görebilirsiniz. Eğer esas adamlarınızdan birisi ölürse (özgeçmişi ve resimleri olanlar) RESERVE yani yedekte bekleyen adamlardan istediğiniz kadar alabilirsiniz, ama bu adamlar esas adamların yarısı kadar bile yetenekli değiller ve görev sırasında yapacağınız en ufak hatada sinek gibi döküleceklerinden emin olabilirsiniz.

Görev sırasında vurulup yere düşen her adam ölmüş demek değildir. Eğer kalp atışı göstergeleri turuncu ise sadece yaralanmışlardır. Eğer görevi başarıyla bitirebilirseniz, yaralı adamlarınız belli bir zaman sonra tekrar göreve çıkabilirler.

KIT SELECTION : Adamlarınızı silahlı teröristlerin bulunduğu bir ormana pijama-terlik ikilisiyle göndermek pek akıllıca olmayacağından, görevin gerektirdiği şekilde donatmanız gerekiyor. Para gibi bir kısıtlama da yok, o yüzden istediğiniz silah ve teçhizatları alabilirsiniz. Tabii gece görevine pırıl pırıl çöl kıyafetleriyle çıkarsanız, "YUHUU, BAKIN BURDAYIM, GELİN BENİ VURUN, EVET BEN SALAĞIM" demiş kadar olur ve kötü adamları baya mutlu edersiniz. Görevin gerektirdiği şekilde giyinmek ve silahlanmak size kalmış, ama genellikle tek susturuculu otomatik silah olan MP5' i kullanmanız iyi olur.

PLANNING : İşte zurna ötüyor. Planning ekranında, göreve çıkacak bütün timler için detaylı bir harekat planı çizebiliyorsunuz. Bütün timler her an için birbirinin arkasını kollar pozisyonda olmalılar, çünkü bir timin görülmesi, veya onu gören teröristin hayatta kalması demek, rehinelerin öldürülmesiyle sonuçlanır. Bu da eşittir GAME OVER. Planlama ekranında yerleri bilinen bütün teröristleri ve rehineleri görebilirsiniz. Rehineler sarı, teröristler ise kırmızı çarpılarla işaretli-





dir. Stratejik noktalar pembe karelerle, giriş bölgeleri mavi, güvenli çıkış noktaları da kırmızı dikdörtgenlerle işaretlenmiştir. Bütün bunları gözönünde bulundurarak, timlerin takip etmesini istediğiniz yolları sizin çizmeniz gerekir. Tabii, göreve 2-3 kişilik bir timle çıkıp bütün işi kendiniz de üstlenebilirsiniz, ama arkanıza bakmak için ekstra bir gözünüz yoksa, pek tavsiye etmem. İlk dört bölüm için hazır planlar var, eğer isterseniz bunları kullanabilirsiniz, ama ondan sonra kendi el emeği göz nuru planlarınızı yapmak zorundasınız.

Planlarınızı Yaptınız, Koydunuz Cebinize. Eee, Şimdi Ne Olacak ?

Yukarıdaki bütün planlama aşamalarını sağ atlatıp da görev ekranına ulaşabilenler, eğer D3D destekleyen bir ekran kartınız varsa, burada düşüp ölebilirsiniz. Çünkü grafikler çok coook çoooooooook güzel. Özellikle de adamlarınızın animasyonları, nasıl diyim, korkutucu derecede gerçeğe yakın. Koşarken, tırmanırken, ateş ederken hatta ölürken bile adamlarınız canlı ve gerçek gibi görünüyor. Çevre tasarımları her akşam TV'de seyrettiğimiz terörist filmelerinden fırlamış gibi duruyor. Bir elçilik, havaya uçurmakla tehdit edilen bir baraj, ormanın içinde gizlenmiş bir uyuşturucu kartelinin evi, hepsi ama hepsi tanıdık gelecek size. Grafiklerden yana tek şikayetim açık renklerin fazlasıyla kullanılmış olması. Tabii böyle bir oyunda UNREAL'daki cıvıl cıvıl rengarenk grafikler de kullanılamazdı, ama biraz daha koyu renkler kullanılsaydı, oyunun her an stres yaratan havasının biraz daha olsun artacağından eminim.

Stres mi dedim, evet stres. Hayatımda bu oyun kadar insanı geren bir başka oyuna rastlamadım. Her köşenin arkasında bir teröristin olma ihtimali, tek bir kurşunla öleceğiniz gerçeği sürekli diken üstünde olmanızı sağlıyor. Ve zorluk seviyesini yükseltirseniz, işin içine zaman faktörü de ekleniyor. Mesela en zor seviyede ilk bölümdeki elçiyi kurtarmak için sadece 70 saniyeniz var. 70 saniye. İçeri girmek, elçiliğin ikinci katına kadar sessizce sızıp yoldaki bütün teröristleri sessizce öldürmek ve elçinin bulunduğu odaya, onu aramakta olan iki teröristten önce ulaşıp, gelenleri de temizlemek için sadece 70 saniye. Sanırım bu, stres yapmaya yeter de artar bile.

Savaş ekranı oldukça kullanışlı dizayn edilmiş. Olayı ister kendi gözünüzden, ister Tomb Raider tarzı biraz yukardan ve üstünüzden görebilirsiniz. İlerlemek için ok tuşlarını kullanıyorsunuz, nişan almak ve ateş etmek içinse mouse'u. Kapıları açmak, bombaları imha etmek, bilgisayarlara girmek için nümerik klavyedeki INS tuşuna basılı tutmanız lazım. Kontrolünüz altındaki adamın kabiliyetine göre kapı açma, imha etme olaylarının süresi de uzayacaktır. Bu yüzden, etrafın iyice güvenli olduğundan emin olmadan, ince işlerle uğraşmayın.

Tavsiye Var Haanıııım ...

Rainbow Six'i başından sonuna kadar oynayıp, başarımda büyük rolü olan tekniklerden faydalanmanızı istedim. Şöyle-ki...

♣ Bütün takımları aynı anda, hatta kendi takımınızdaki adamları bile ayrı ayrı yönetemiyorsunuz. Direk olarak yönettiğiniz tek kişi, kontrolünüzdeki takımın lideri. Timin diğer üyeleri uysal bir köpek gibi sizi gittiğiniz her yerde takip edecekler.

♣ Hayatımda ilk defa bir oyundaki yapay zekanın hem akıllı hem de salak olmayı başardığına şahit oldum. Teröristler bazen en ufak terslikten kullanıp ortalığı ayağa kaldırırken, bazen de kollarına girip çıkan kurşunlara "Kısmet kader, olur böyle şeyler" dercesine kayıtsız kalabiliyorlar. Sizin adamlarınız için de aynı ikilem geçerli, bazen embesil gibi etrafa bakınırken, bazen de ya Allah deyip ortalığı temizliyorlar. Sevinelim mi üzülelim mi bilemedim.

♣ Lidere mutlaka bir heartbeat sensor alın. Bu alet yakınlardaki canlıların yerlerini görebilmenizi sağlar.

♣ Birden fazla timle çıkacağınız görevlerde, plan yaptığınız timlere mutlaka Go-Code kullanan planlar çizin. Go-Code, timlerin belli noktalar geldiklerinde sizden işaret beklemelerini sağlar. Bu kodlar Q : Alpha, W: Delta, E: Tango, R : Bravo şeklindedir.

♣ Oyun sırasında keşfettiğim bir salaklık, limitsiz cephaneye sahip olmanızı sağlıyor. "Acaba Nedir, Nedir ?". Şudur : Eğer bir şarjördeki mermiler tamamen bitmeden (sıfırlanmadan) şarjör değiştirirseniz, ne şarjörünüz eksilir, ne şiş ne de kebap yanar.

♣ Bir diğer salaklık da duvarların arkasındaki düşmanlarınızı görebilmenizi sağlıyor. Bir köşeye iyice yaklaşıp, dış görünüşe geçerseniz (F1) kamerayla biraz oynayarak, normalde göremeyeceğiniz şekilde köşelerin arkasında gizlenmiş olan düşmanlarınızı görebilirsiniz.

♣ Rehine kurtarmanız gereken görevlerde mutlaka susturuculu MP5 kullanın. Ve unutmayın ki CTRL'ye basarak zoom yapabilirsiniz. Sakın düşmanın gözünün akını görmeden ateş etmeyin. Cenevre genelgesine aykırı.

Durum böyleyken böyle sevgili okuyucular. Bir haftadır bu yazıyı şimdi yazdım, yarın yazıcam diye diye kendimi kandırdım. Sonunda oyunu bitirdim, ama harcadığım zamana da değdi doğrusu. Özel harekat timleri ve askeri operasyonlar hep ilgimi çekmiştir (seneye askere gidecek olmam da bu konuya olan ilgimi bayağı bir arttırıyor doğrusu), ve bu oyun da şimdiye kadar gördüğüm en detaylı ve gerçekçi ufak çaplı operasyon simulasyonu. Ama bunca detaya rağmen, oyun sıkıntıdan boğmadan kendini uzun süre oynatmasını beceriyor doğrusu. Doğrusu kanka Alper'le az dellenmedik 11. görevde özenerek çizdiğimiz plan işe yaramayınca. Eğer beni bir hafta boyunca oyalamayı başardıysa, bir oyun kötü olamaz. Alın oynayın, ama söylemedi demeyin, bu oyun sinir ağınız için hiç de faydalı değil. Stresten ölebilirsiniz.





YAZAR	Sinan Akkol				
FİRMA/TÜR	Red Storm Enterainment//Strateji Action				
SİSTEM	Windows 95/98	HDD	200 MB	GRAFİK	★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	Pentium 166	CD-ROM	4X	SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★
RAM	32 MB	MULTIPLAYER	4 Kişi	ATMOSFER	★★★★★★★★★★
				Oynanabilirlik	★★★★★★★★★★
DESTEKLENENLER :		3Dfx-3D3		LEVEL CD	: Ekim 98

GENEL PUAN 9



Eskiden beri insanlar her şeyi hızlı şekilde yapmanın yollarını aramışlardır; hızlı yolculuk, hızlı yemek, hızlı düşünmek, bunlar gibi daha bir sürü şey ... Hızlı yolculuk için önce at ve eşeği kullanmışlar ,bakmışlar ki olmuyor (hayvana o kadar yüklenirsen olmaz tabi) hemen tekerleği icat edip, olayı bir an önce çözüp , işi bitirme yoluna gitmişler .Tabii ki bu da bir yerden sonra insanoğlunu kesmemeye başlamış. Hıza doymuyoruz ya "DAHA HIZLI ! DAHA HIZLI !" diye çırpınmışız ve motoru icat etmişiz. Herşeye hızlı çözümler bulmak yolundaki tavrımız oyun dünyasına da yansımış elbet. İşte bugün açıklayacağımız oyunun, hızla platformu birleştirmesi açısından ilginç olduğu kanısındayım...



FARKLI ÖZELLİKLER

Birincisinin beğenilmesinin ardından ikincisi farklı özelliklerle piyasaya sürüldü . Örneğin dört kişi oynama özelliği var (Bu, platform oyunlarını çoklu oynamayı sevenler için müthiş bir haber olmalı...).Ayrıca birbirinize karşı da savaşabiliyorsunuz. Şimdilik oyuna getirilen bu yenilikleri anlatmayı bir kenara bırakıp, oyun menüsüne bir göz atalım.(aralada mesajlarıma lütfen dikkat edinizBunlar herşeyle ilgili olabilir .Yararlıdır bu mesajlar.Okuyunuz)

Menu az gibi görünen çok seçeneklilerden!Nasıl oluyor bu demeyin hemen açıklıyorum:

New game (Yeni oyun) : Bunun altında da seçenekler var. Bunlara bir göz atalım .

1)Single player : Tek başınasın dostum . Bunun altında altı adet bölüm var. Bunların birincisi ,beşincisi ve altıncısını oynayabiliyor , diğerlerine bölümleri bitirdikçe geçebiliyorsunuz .

(mesaj: Terli terli su içmeyiniz , bademciklerinizi şişirip hasta olabilirsiniz)

2)Party mode : Burada çoklu oynama seçenekleri var.

(mesaj:Anne ve babanızın sözünü dinleyiniz .Onlar sizin için iyi şeyler söylüyorlar)

A-Local play splitscreen: Aynı bilgisayarda dört kişi kapışabilirsiniz (Aman çok kırıcı olmayın!) .Malesef bu seçeneğin içinde de birden fazla seçenek karşımıza çıkıyor .Bunlara bakmadan edemiyecem :

(mesaj :Arkadaşlarınıza kaka şakalar yapmayınız onlara arada sırada elma armut gibi meyveler verip gönüllerini alınız)

-Cooperative : Dayanışma içinde, efendice sağı solu parçalayın .Birbirinize ara sıra yardım etmeyi unutmayın .İki joystick varsa dört kişi aynı bilgisayardan takılabilirsiniz.Bütün bu söylediklerim diğer mod için de geçerlidir.

(mesaj :İnsanlara yardım edin onlarla ellele tutuşup karşıdan karşıya birlikte geçin böylece ikiniz de birbirinize yardım etmiş olursunuz)

-Battle : "Yok baba ben bilgisayarla savaşmam, benim meselem yandaki arkadaşla!" diyorsanız tam aradığınız seçenek. Hemen atlayın !

(mesaj :Otobüste yaşlılara yer vermeye çalışın, onlara karşı saygılı olmaya çalışın)

-Race : Bunlar saymakla bitmez hocam ! Alın size farklı bir tür seçenek daha. Bu seferde birbirinize karşı kıyasıya bir yarış içindesiniz : hızlı ve dikkatli olan kazansın (hız hırsınızı bu arada iyice çıkartıyorsunuzdur umarım).

(mesaj: hatalı sollama yapmayın)

-Treasure Hunt: Hızınızı bir de para ve puan toplamak için kullanın . En çok parayı toplayan kazanır .

(Mesaj: Gereksiz yere hakeme itiraz etmeyiniz!)

-Capture the flag: Burada herkesin belirlenmiş bir yeri var ve size verilen sayıdaki bayrağı en hızlı kim kendi yerine taşırsa maçı kazanır. Bu kısmı çok seviyorum, çünkü oldukça çekişmeli geçiyor.

(mesaj :Samuraylarla gereksiz tartışmaya girmeyiniz !)

B-Internet play: Internet ortamında kapışma imkanımız da var. Oradaki adamlara dikkat edin genelde herifler çok iyi oynuyor bir anda kendinizi tepe taklak olmuş bulabiliyorsunuz .Bu yüzden modem varsa bile, oyunu önce biraz öğrenip sonra internette oynayın . Yoksa sanal ortamda rezil olursunuz!

(mesaj:Lütfen veresiye istemeyiniz)

C-Local network TCP/IP: Modem ile birlikte TCP/IP üzerinden oynamanızı sağlar. Bilmiyorsanız karıştırmayın derim.

(mesaj:Ucuz diye kamyon lastiği almaya çalışmayın(tabi kamyonunuz yoksa)

D-Local network IPX : Network yada Windows NT' si olan makineler için oynama şekli (valla ne yalan söliiim adamlar bu oyunu herkes oynasın diye neler neler yapmışlar)

(mesaj:küfürlü konuşmamaya dikkat ediniz)

Load game: Kayıt ettiğiniz yerden başlamanızı sağlar böylece defalarca oynamak zorunda kalmazsınız .



SİLAHLARI FAZLA KULLANMAYIN

Oyun başlangıcında elinizde kıçı kırık bir silah var. Kötü falan ama işinizi de görüyor (silahsız olmaktan iyidir). İlerledikçe sağda solda karşınıza farklı silahlar çıkıyor. Buza dönüştüren silahtan tutun patlayıcılara, roketlere, zıplayarak giden mermilere, hedefi takip eden güdümlü füzelere kadar her türlü imha aletini bulmak mümkün. Bu silahlar etrafta sınırlı sayıda bulunuyor, bunları toplamayı ihmal etmeyin....Silahlar dışında karşınıza hızınızı ve hayatınızı çoğaltıcı gereçlerde çıkıyor. Bunları da bir zahmet alınız. (Hayat enerjiniz tam doluysa kahramanımız havuçları almıyor ve geçip gidiyor. Kendinizi "ALICAM LAN BUNU.." diye boşa yırtmayınız.) Silahlar dışındaki meyve, para ve size puan kazandıracak diğer objeleri de toplayınız .Kazandığınız puanlar size hak kazandırıyor .Oyun içinde önünde tavşan olan büfe benzeri yerden aldığınız cisim ve meyveleri puana dönüştürebilirsiniz.Unutmadan kutu içinden çıkan tavşanlar işinize çok yarıyor, buralar kayıt yerleri, enerjiniz bittiginde son çıkardığınız tavşanın önünden başlıyorsunuz ..

(Mesaj: Bilgisayarınız kitlenirse ona tekme tokat dalmayınız)

High score: Kim en çok puanı almış acaba...

(Mesaj: kendinizle fazla böbürlenmeyiniz)

Options: Görüntü,ses,keyboard ve tüm ıvır zıvır buradan ayarlanıyor .

(Measaj: Arabanını rot -balans ayarını iyi yapınız.Araba yolda doğru gitsin)

Quit: Çık şu oyundan looo (oyundan kurtulmanın kolay yolu, tek tıklamada Windows'tasınız .)

(mesaj :bilgisayarınızı kapat komutunu görmeden bilgisayarınızı kapatmamaya çalışınız)

TAM SİZE GÖRE

Platform oyunlarını sevmeyenimiz yoktur herhalde.(olmayabilirde kızmayın.Sorry) Oyun usta bir ekip tarafından hazırlandığı için ,kalite kokularını oyun başlar başalmaz alıyorsunuz .Kısa da olsa bir demo koymayı unutmamışlar; demo render değil bariz elle çizilmiş. Artık elle çizilmiş demolara pek rastlanmıyor. Evet daha öncede söylediğimiz gibi ,oyun altı ana bölümden oluşuyor. Bunların altında asıl oynayacağınız kısımlar var.Yeterince bölüm var.(doya doya oynayabilirsiniz). Başladığınızda Jazz veya Spazz 'ı seçebilirsiniz ikisinin de birbirinden farklı yetenekleri var .Jazz havada tutunabilmek için zıplama tuşuna bastığınızda kulaklarını bir pervane gibi çeviriyor ,Spazz ise havada bir sıçrama hereketi daha yapıyor (Spazz eskiden basketçiymiş). Aşağıya basılı tuttup zıplamaya bastığınızda, Jazz yukarı süpermen gibi fırlıyor, Spazz ise sıkı bir uçan tekme atıyor. Hangisinin özelliklerini daha iyi kullanıyorsanız onu seçin ya da hangisinin tipi hoşunuza gittiyse ...

Amacınız bölüm sonundaki çıkışa ulaşmak.Exit yazısını biraz geçince bitirmiş sayılıyorsunuz .

Hep aynı yaratıklar yok; oynadığınız yerin atmosferine göre karşınıza çıkan yaratıklar da farklı oluyor. Tabiki bölüm geçtikçe karşınıza çıkan düşmanların yok edilme katsayısı azalıyor; ilk karşınıza çıkanlar tek kurşunla nalları dikerken ,sonraki bölümlerde gelenler birkaç mermide yok oluyorlar (kullandığınız silaha göre bu durum değişir).

O kadar sorun etmeyin onlar zor yok oluyorsa, sizinde onları çabuk yok etmenizi sağlayacak hızınız var. Bu hızı iyi kullanırsanız çok işinize yarıyor, her yerde hızlı giderseniz başınıza beşla bela olabiliyor...

İYİ BİR OYUN

Strateji ,action ve macera oyunlarının sıkça oynandığı bir zamanda bunlara kendinizi fazla kaptırmayıp biraz platform oynanması gerektiğini düşünüyorum.(üreticiler birazda platform oyunu yapsınlar). Jazz Jack Rabbit bence türünün en iyi oyunlarından sayılabilir ve bu yüzden oynanmaya değer...Hem biraz değişiklik yapıp platform oynamak size de iyi gelecektir. Bu yüzden, diğer oyunlarınızı şimdilik bir kenara atıp, Jazz Jack Rabbit oynamanızı öneririm.

İyi oyunlar !



YAZAR	: Sinan Almaç				
FİRMA/TÜR	: Virgin Interactive / Platform				
SİSTEM	: Windows 95/98	HDD	: 100 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 2Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★
				Oynanabilirlik	: ★★★★★★★★
DESTEKLENENLER : Joystick				**LEVEL CD**	**: Haziran 98**

GENEL PUAN 7

DUNE 2000



Long Live The Fighters

Her şey bundan 6 yıl önce başlamıştı. Evet, Realtime strateji çılgınlığını başlatan Dune II adlı bir oyundu, yeni nesil bilmez diye bunu belirtmek istiyorum. Ben Dune II'yi ilk defa bir arkadaşımda (Berkay, aramıyorsun bak, eski anılarım canlandı yine) Amiga'da oynamıştım. O zamanlar ben de Amiga falan ne gezer, C64'lerde One on One, Green Berret, Rick Dangerous falan oynardım... Arkadaşım beni o zamanlar nasıl da çatlatırdı, "Yaw, bırak da bir görevi ben bitireyim" derdim, o uyuklamaya başlayınca gecenin bir vakti, güç bela oturudum makinenin başına. Yıllar sonra kendime bir PC aldığımda, ilk işim gidip Dune II satın almak oldu. Aslında bilgisayarcıyla pazarlık yapmıştım: "Bak Dune II'yi hediye etmezsen almam bilgisayarı" diye.

İşte öyle bir oyundu Dune II...

Yine yıllar sonra Sinan, bağıra bağıra daldı odaya: "Dune 2000 geliyor olm, sana vereyim mi? Sen yaz oyunu." Ben de tabii nasıl reddederim, hemen atladım. Eeee, Diablo'da Fireball ve bilumum büyülerimin tadına varıp Starcraft'taki dehşet verici gücümü gördükten sonra neden istemesindi ki? Hehehehe, bu kadar megalomanlık yeter (Banu'nun makası son günlerde iyi çalışıyor da, geçenlerde biliyordu makaslarını, Sinan'ı da kızdırmamak lazım, sonra Diablo II'yi vermez bana), gelgelelim oyuna.

İsterseniz hiç gelme... (ahhhh, lan dur olm, biçtin yazıyı bea!!!). Tamam tamam, şimdi giriyorum yazıya adam gibi.

Unknown Soldier

Westwood oyun sektöründe hep büyük söz sahibi olmuştur; Dune II'yi Warcraft, Command & Conquer, Red Alert serilerini de Dark Reign, KKND ve Starcraft gibi oyunlar takip etti. Bana sorarsanız bu oyunların hiçbiri Starcraft'ın ucundan kıyısından bile geçemez. Şirketteki bilgisayar düşmanları bile Starcraft manyağı oldular ve geceleri dergide kalıp Multiplayer Starcraft oynamamız için seferber oldular. Son olarak 3 kişi 5 bilgisayarı eze eze yendik. Yeni hedef 2-5 veya 2-6. Kısacası rakip tanımayız Starcraft'ta. Ahhh, yine unuttum, Dune 2000'i tanıtacaktım.

Dune 2'yi oynayanlar 2000'de hiç yabancılık çekmeyecekler desem yalan olur. Nedenine gelince, az sonra!!!! Daaaannn!!! (Televizyondaki efekt değil, Sinan tabanlarını yerlere vurmaya başladı da). Oyun klasik kaynak (Dune (daha doğrusu Arrakis) gezegeninde Spice (baharat) deniliyor) topla - üs kur - savunmanı geliştir - araştırma yap (Upgrade olayı) - ordu kur - ... (bunu biliyorsunuz hepiniz, ben barışçıl bir kuşum, ahh pardon insanım, savaşma se... (tık, tık, tık iyi makaslar)) üzerine kurulu.

Dune 2000'in senaryosuna gelince: Arrakis her tarafı kumla kaplı bir gezegendir ve yüzeyinde sürekli kum fırtınaları meydana gelmektedir. Tüm bunlar yetmezmiş gibi çölde bir de kumun üzerindeki her şeyi yutuveren dev kum solucanları (canavarları daha doğrusu) cirit atmaktadır. Anlayacağınız Dune gezegeni bir tatil cenneti değil, buna rağmen yakın gelecekte üç ırk (Atreides, Harkonnen ve Ordos'lar) gezegenin hakimiyetini ele geçirebilmek için kıyasıya bir savaşa girerler. Zira sadece bu gezegende çok değerli bir mineral olan "Spice" bulunuyor: Spice olmadan hiper-uzaydaki yolculuğu kontrol altında tutmak mümkün değil, bu yüzden hayati bir öneme sahip. İmparator bu cihetle (lisedeki matematik hocamın unutulmaz lafı, bir gün bir yazımda kullanacağıma yemin etmiştim, kısmet bu yazıyaymış) şöyle bir çözüm bulur: Savaşın sonunda ayakta kalan kabile, Arrakis gezegeninin, Spice'ın ve dolayısıyla tüm evrenin hakimi olacaktır.

Evet işte bizim görevimiz de burada başlıyor, amaç bu üç kabileden birini seçip evrenin hakimi olmak. Her kabilenin kendine özgü güçleri ve mentaliteleri mevcut. İyileri Atreides'ler temsil ediyor, Ordos'lar ise "ortada", biraz iyi biraz da kötüler. Harkonnen'ler ise şeytanın çocukları, yani kötüler. Her kabilenin çoğu ünitesi aynı olmakla birlikte, hepsinin özel bir ünitesi ve silahı mevcut. Oyunun nasıl oynandığına gelmeden önce biraz grafiklerden bahsetmek gerekiyor.



It's Now Over

Oyunun grafik çözünürlüğü 640*400, arabirimi de C&C'nin ilk bölümü ile neredeyse aynı, bu yüzden C&C'ye çok fazla benziyor. Red Alert'in üzerinden 2 yıl geçmesine rağmen grafik çözünürlüğün 640*480'e çıkamamış olmasını doğrusu Westwood'a yakıştıramadım. Starcraft gibi bir oyunu görüp geçirdikten sonra, Dune 2000'in grafikleri 10 numara gözlükle ekrana bakıyormuş izlenimini uyandırıyor. Westwood bu eksikliği bazı özel efektlerle gidermeye çalışmış, mesela kum canavarı küçük yıldırımlar çakıp, "Geliyorum" diye mesaj veriyor, patlamalar sırasında dört bir yana parçacıklar savruluyor, ancak bu yine de grafikleri kurtarmıyor, özellikle de ünitelerin grafikleri Dune II'den bile kötü (inanmayanlar için arşivimden Dune II'yi çıkartıp Screenshot'ını bile aldım), C64 grafiklerini andırıyor. Oyunun üzerinde en çok uğraşılan kısmı ise, hiç kuşkusuz ara sahneleri, onlara bir sözümüz yok.

Oyunda hemen hemen hiçbir yenilik omadığı göze çarpıyor. Red Alert oynadıysanız Dune 2000'de hiç yabancılık çekmeyeceksiniz. Ekranın sağ kenarında üretmek istediğiniz binayı veya ünitenin üzerine tıklayarak üretmeniz mümkün. Binaları üretirken önceden zemine beton döşemeyi unutmayın, aksi halde hasarlı kuruluyor ve ilgili binayı tamir etmeniz gerekebiliyor. Bu arada beton plakaları ve binaları yerleştirirken kafanız karışabilir. Şöyle ki: Üretim bandında 3*2 olarak görünen bir binayı beton plakalar üzerine yerleştirmeye çalıştığınızda, aslında 6*2'lik bir alan kapladığını göreceksiniz. İlk başlarda buna alışmanız biraz zor

olabilir. Beton plakaları hazır betonların üzerine de yerleştirebiliyorsunuz, tek bir karenin beyaz olması yeterli. Seri üretim ise mümkün değil, sürekli tıklamak zorundasınız. Dune 2'de normalde aynı anda 2 Barracks'ta 2 asker üretebiliyorsunuz , Dune 2000'de ise sadece bir taneyi daha hızlı üretiyorsunuz. Ünitelerin gideceği yol (Waypoint) ekranda görünmüyor. Multiplayer için harita ve senaryo editörü yok. Savaş sisi de mevcut değil, düşmanın neler yaptığını, eğer ilgili bölgeleri haritanızda açıysanız sürekli olarak görebiliyorsunuz. Oyun esnasında üniteler ve binalar hakkında bilgi alabileceğiniz bir yer yok. Starcraft'tan daha az sayıda görev var ve buna rağmen daha komplike değiller. Görevlerin yüzde 80'i "Önüne çıkan her şeyi yok et" türünde. Multiplayer olarak ise pek bir yenilik yok, sadece Spawn edebiliyorsunuz. CD takılı herhangi bir makineden oyunu kurabiliyor ve CD'siz makinelerden de oyuna katılabiliyorsunuz. Bence oyunun Starcraft'a göre tek artısı bu. İstediğiniz zaman CD'yi takıp tekrar Server olabiliyor veya Single Player görevleri oynayabiliyorsunuz.

Waiting For The Sun

Üç farklı kabile olmasına rağmen bunun oyun üzerinde Starcraft'taki gibi farklı bir etkisi yok, yine hemen hemen aynı ünitelerle oyunu bitiriyorsunuz. Bu da oyunu farklı ırklarda bitirme hevesinizi kursağınızda bırakıyor. Oyunun üç tane zorluk derecesi var (bu arada oyunu ilk çalıştırdığınızda zorluk seçimi yapamıyorsunuz, oyundan çıkıp yeni bir oyun başlatmanız gerekiyor), ancak bu zorluk derecelerinin ünite ve bina maliyetleri dışında oyuna herhangi bir etkisini gözlemlemedim, yapay zeka hep aynı. Yine Starcraft'la bir benzetme yapacağım, Zergling'ler bile Dune 2000'deki en akıllı ünitenin yanında Einstein gibi duruyor. İlk beş görev komik derecede basitken, daha sonraki görevler ise sinirinizden klavyenizi yemenize yol açabilecek kadar zor. Siz daha ilk betonunuzu atmaya hazırlanırken, birden üsse doğru abartı bir tank saldırısı başlıyor.

Bir de ünitelerin öyle bir menzilleri var ki sormayın gitsin. Starcraft'taki Siege tanklar ile ekranın bir ucundan öbür ucuna ateş edebiliyorsunuz, Dune 2000'de ise Missile tanklarla bile iki piksel öteye zar zor sıkabiliyorsunuz, bütün strateji anlayışınız sıfıra iniyor yani.

Oyunun Dune II'ye göre yenilikleri ise şunlar:

- Gruplanabilir birlikler.
- Radar haritası uçan üniteleri tespit edebiliyor.
- Harita üzerindeki bir noktaya kısayol tuşu atayıp istediğinizde o noktaya hemen geri dönebiliyorsunuz.
- Binaları satabiliyorsunuz.
- Video destekli ara sahneler ve görev brifingleri.
- Değişen görev amaçları.
- Altı kişiye kadar Multiplayer seçeneği.
- Üç farklı zorluk seçeneği.



Oyundaki özel efektler şunlar: Dinamik gerçek zamanlı ışık efektleri, transparan duman ve patlamalar, partikül efektleri. Oyundaki üniteler ve özellikleri ise şöyle:

Genel Üniteler

Carryall: Yapmak için High Tech Factory gerekir: ağır zırhlı, taşıma amaçlı bir uçaktır. Sadece havaya ateş edebilen (AA) üniteler ve kuleler tarafından vurulabilir. Silahsızdır, Harvester'ların Spice taşımasına yardımcı olurlar.

Sandworm: Kum solucanı, üstüne basmamaya dikkat edin. Şaka bir yana oyundaki en güçlü birim, tüm bir orduyu bile yutabilir, ilk görüldüğü yerde kafası ezilmelidir.

Siege Tank: Upgraded Heavy Factory gerektirir. Piyadelere ve zırhsız araçlara karşı şifadır. Daha büyük tanklar için kolay lokmadır.

Engineer: Upgraded Barracks gerektirir. Düşman binalarını ele geçirip karşı ırkın ünitelerini üretmenizi sağlar.

Thumper: Bu da Upgraded Barracks gerektiriyor. Kum canavarını kendine çeker, oyalar.

Quad: Upgrade edilmiş Light Factory gerektirir. Ucuz ve etkili bir ünitedir.

Combat Tank: Üretmek için Heavy Factory lazım. Çok etkili bir tank.

MCV: Upgraded Heavy Factory ve Repair Pad gerektirir. Başka bir yere üs kurmak zorunda kalırsanız, MCV yapmanız gerekir. Boş bir yere gelip üzerine çift tıklayın, yeni Construction Yard'ınız hazır.

Light Infantry: Barracks gerektirir. Diğer piyadelere ve zırhsız araçlara karşı kullanın.

Troopers: Upgraded Barracks gerektirir. Piyadelere karşı kullanmayın, binalara ve araçlara karşı oldukça etkililer.

Irklara Özgü Üniteler

Death Hand Missile: Harkonnen Palace gerektirir. İki tane yaparsanız daha çabuk olur. Dune II'de üssün yarısını havaya uçurabiliyordu, 2000'de ise şansınız varsa bir Wind Trap'i ancak uçurabiliyorsunz.

Devastator: Harkonnen Heavy Factory ve Ix Research Center gerektirir. Dune'daki en güçlü tanktır. Biraz yavaş ama vurduğu yerden ses getiriyor. Son bölümlerde çok ihtiyacınız olacak.

Deviator: Ordos Heavy Factory ve Ix Research Center gerektirir. Fiziksel hasar vermez ancak hedef üniteyi geçici bir süre için kendi kontrolünüz altına almanızı sağlar.

Missile Tank: Harkonnen-Atreides Upgraded Heavy Factory ve Ix Research Center gerektirir. Havaya da ateş edebilen mobil Rocket Turret gibidirler. Hızlı hareket edebilir ve tanklara karşı da oldukça etkilidir. Ordos'lar Starport'tan sipariş edebilirler.

Sonic Tank: Atreides Heavy Factory ve Ix Research Center gerektirir. Düşman olsun veya olmasın önündeki her üniteye sonic dalgaları ile hasar verebilen çok etkili bir tank.

Ornithopter: Atreides Upgraded High Tech Factory gerektirir. Sadece havaya ateş edebilen üniteler ve kuleler tarafından vurulabilir. Çok hızlı ve etkililer.

Trike: Atreides-Harkonnen Light Factory gerektirir. Hafif zırhlı ve piyadelere karşı etkili bir ünite.

Raider: Ordos Light Factory gerektirir, oldukça hızlı ve piyadelere karşı etkili bir araç.

Fremen: Atreides Palace gerektirir. Dune gezegeninin yerel askerleridir, sadece ateş ettiklerinde veya başka bir piyade tarafından görüldüklerinde görünür olurlar. Çok dayanıklı ve etkili savaşçılardır.

Saboteur: Ordos Palace gerektirir. Tek bir sabotajcı, düşman binalarına girerek tüm bir üssü bile dağıtabilir.

Biraz da tavsiyelerde bulunayım (bazılarını kendime saklıyorum, millet dört gözle yazımı bekliyor şirkette, aksi halde



Multiplayer oyunlarda canıma okuyacaklar):

* Savaş alanında sadece piyadeler ile geçebileceğiniz bazı yerler var. Bir piyadeyi seçip de ilgili yere geldiğinizde mavi bir "Move" simgesi görünecektir, araçların buraya ulaşması imkansızdır.

* Binaları yok etmek yerine Engineer ile ele geçirmeye çalışın, bu şekilde diğer ırkın özel silahlarından da faydalanabilirsiniz. Mesela Atreides'lerin Heavy Factory'sini ele geçirirseniz Sonic Tank yapabilirsiniz. Tek istisna imparatorun Construction Yard'ını ele geçirdiğinizde Emperor's Palace yapamazsınız.

* Bir binayı ele geçirdiğinizde düşman üssüne beton plakalar yerleştirebilirsiniz. Düşmanınız sizin beton plakalarınız üzerine bina kuramayacağı için bu taktik onu bir hayli oyalayacaktır, zira hangi betonun kime ait olduğunu anlayamıyorsunuz. Eğer size böyle bir şey yapılırsa, hemen betonları yok etmeye başlayın. En iyisi Engineer'lara dikkat edip üssünüze hiç sokmayın, binayı ele geçirirse de o binayı hemen yok edin veya tekrar ele geçirin. Oyunun başında üssünüzün her tarafında beton plakalardan (Concrete) yerleştirin.

* Mümkün olduğunca çok rafineri kurun ve bunların Spice'a yakın olmasına dikkat edin. Spice transferini hızlandırmak için yeterince Carryall yapın ve Spice rafinerisi başına iki Harvester çalıştırın.

* Bir gözünüz hep radar haritasında olsun. Bu şekilde sabotajcıları görünmez olmadan tespit edebilir veya düşmanın nerelerden saldırıya geçtiğini görebilirsiniz.



niz. Harvester'lara ve kum canavarlarına da yine aynı haritadan dikkat edin.

* İleriki görevlerde üssün etrafına piyadeler yerleştirin, ancak bu sayede Fremen veya Saboteur gibi görünmez üniteleri tespit edebilirsiniz. Sardaukar'ları tanklarınızla sardalya gibi ezmeden önce unutmayın ki beraberinde tanklarınızı da patlatabilirler.

* Üssün etrafını Gun ve Rocket Turret'lar ile sarın, önlerine de duvar örün. Düşman kulelerine de Missile Tank'lar veya piyadeler ile saldırın.

* Tüm ünitelerin artılarını ve eksilerini iyi değerlendirin. Mesela Devastator'ların sabit olarak hareket eden Rocket tanklarına karşı bir zaafı var, Quad'lar Trooper'lara karşı güçsüz kalıyor. Yine her ırkın güçlü ve zayıf noktaları var. Harkonnen'ler çok güçlü ancak yavaş, Atreides'ler ortalama ve Ordos'lar da güçsüz ama çok hızlı.

* Bir üniteniz Deviator saldırısı sonucu düşman eline geçerse, o üniteye az hasar veren, ama sık ateş eden bir ünite ile saldırın. Sonic tanklar Deviator'ara karşı son derece etkili, ancak bir tanesi yeterli değil.

* Kısayol tuşları: "T" tuşuna basarak Cursor'un "Repair" simgesine dönüşmesini sağlayabilir ve "Y" tuşu ile de "Sell" simgesine sahip olabilirsiniz. Sıcak savaşın ortasında bu tuşlar çok işinize yarayacaktır. Patlamakta olan binalarınızı hemen tamir edebilir ya da satabilirsiniz.

* Üretimi hızlandırmak için kurabildiğiniz kadar Factory ve Construction Yard kurun.

Bu arada seslendirmeler gayet başarılı ve oyun sırasında orkestral müzikler dinleyebiliyorsunuz. Ama yine de Dune 2000'i bir kere bitirmiş birinin bu oyunu arşivinden bir daha çıkarmayacağına dair herkesle bahse girmeye hazırım. Uzun lafın kısası, bu oyun benim için XCOM-Apocalypse'den sonraki en büyük hayal kırıklığı oldu. Dune manyağı iseniz (kitabını okuyup, filmini de izlediyseniz), bu oyunu alın ve oynayın derim.

İşte böyle bir oyun Dune 2000...

Diablo 2'de buluşmak dileğiyle son sözlerle Level'a yazdığım ilk yazımı bitiriyorum:

Banu ve Sinan'a: Bu yazıya yapılacak her türlü ekleme ve çıkarma sizlere yol, su ve elektrik olarak geri dönecektir, haberiniz olsun.

Westwood'a: 6 yılda gele gele bu noktaya mı geldiniz, yazıklar olsun!

Dune 2000 kitapçığını Türkçe'ye çevirene: 40 yıllık Fremen olur mu boşgezen? (Kitapçıkta Fremen'ler için başıboş kabilesi demişler de...)

Harkonnen'lerin triplere girmiş Mentat'ına: Ölünü biiiiiip yemin ettim, sana inat Atreides'lerde oyunu bitirip canına okuyacağım.

Kadir'e: Compex 98'de hayırlı işler efendim...

Blizzard'a: Dune 2000'i gördükten sonra Starcraft'ın değerini bir kez daha anladık, Diablo 2'yi bekliyoruz.

Tolga'ya: (Bu yazı bitmek üzereyken kasıp Starcraft'ı 2-5 bitirdik) 2-6 yendiğimiz gün özgürüz.

Berker'e: Umarım askere gitmeden Diablo 2 oynama zevkini beraber yaşarız...

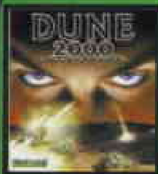
Kendime: Yeter artık, bitir şu yazıyı!

Ve tüm galaksiye: Long Live The Birds !!!!!!

(Gördüğün gibi Altın Makasımı bu seferlik hiç kullanmadım kuşum siyahım, onun yerine Altın Beyzbol Zopası ister misin? - BLX)

Ünite	Taraf	Zırh	HP	Maliyet	Tech
Light Inf	Hepsinde	Piyade	600	50	1
Trooper	Hepsinde	Piyade	700	90	3
Engineer	Hepsinde	Piyade	500	400	4
Thumper	Hepsinde	Piyade	375	200	7
Sardaukar	İmparator	Piyade	1000	120	6
Fremen	Atreides	Piyade	700	N/A	7
Saboteur	Ordos	Piyade	400	N/A	6
Harvester	Hepsinde	Ağır	4500	1200	1
Trike	Atr. & Hark.	Yok	900	300	2
Raider	Ordos	Yok	1000	350	2
Quad	Hepsinde	Hafif	1100	400	3
Atr. Combat Tank	Atreides	Ağır	2100	700	4
Hark. Combat Tank	Harkonnen	Ağır	2700	700	4
Ord. Combat Tank	Ordos	Ağır	1800	700	4
MCV	Hepsinde	Hafif	4500	2000	4
Missile Tank	Atr. & Hark.	Yok	1300	900	5
Siege Tank	Hepsinde	Hafif	1200	700	6
Sonic Tank	Atreides	Hafif	3000	1000	7
Devastator Tank	Harkonnen	Ağır	5000	1050	7
Deviator	Ordos	Yok	1100	1000	7
Carryall	Hepsinde	Hafif	4800	1100	5
Ornithopter	Atreides	Hafif	900	N/A	7

Not: Maliyetler normal zorluk seviyesine göre verilmiştir



YAZAR : Blackbird
FİRMA/TÜR : WESTWOOD/Strateji Real-Time
SİSTEM : Windows 95/98
İŞLEMCİ : Pentium 90
RAM : 16 MB
HDD : 100 MB
CD-ROM : 4X
MULTIPLAYER : 8 Kişi
GRAFİK : ★★★★★★
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★
ATMOSFER : ★★★★★★★
Oynanabilirlik : ★★★★★★★★
DESTEKLENENLER :
LEVEL CD :
Bilgi İçin : Aral İthalat (0212) 6592673

GENEL PUAN 6



Asphalt Ballet

- Hah hah haaa, ne oyunmut beaa!
- Oooo, hayırdır beyefendi, bu ne neşe böyle?
- Vay inek bilinçaltı, sen hâlâ burada mısın? Sana gidip iş bul, ev bütçesine katkıda bulun demedim mi sabah çıkarken ben! Bu saatte eşşekler gibi iş arayacağına ne yayılmışın koltuğuma manda gibi? Kalk, kırmıyim boynuzunu!
- Ohooo, sen iyice babam gibi konuşmaya başladın haaa! İşimiz var senlen!
- Lam sana kaç defa dedim, senin anan baban yok, aslında sen de yoksun, sen sadece beynimin gereksiz bir yan ürünüsün! Canımı sıkmaktan başka bir işe de yaramıyorsun.
- Peki ben gerçek değilsem, o zaman bunu nasıl yapıyorum ha, KÜÜÜT!
- Ah kafam, ulan şimdi okudum canına!

Narrator - The depths of Pasific Ocean is home to a wide variety of sea creatures, this particular sea cucumber is found in Tokyo Bay and known as Palavrus Hadiordanus. Although it is very tasty, it also is quite poisonous, too and must be carefully boiled for iki taşım before zıkkıming down!

- Ulan kim saldı bu herifi içeri, iki dakka ağız tadıyle adam dövelim dedik. İçeri gene acayip adamlar girmiş. Çık yavrum dışarı, gözünü oyarım bak!
- Abey iki takka taha annatsaydım, zati tüm kanallar magazin neyin yapıyor, biz belgesel adamları vallaha acımızdan ölücez ha!
- Hadi canım hadi, patron yok burda şimdi, dışarı güzelim. Bak elimde odun var ona göre!
- Yaa şu NFS 3 vardı ya hani, onun PC versiyonu ne zaman geliyo? Biz çocuklarla senin bilinçaltına network kurduyduk ya hani, işte orada yarış oyunu oynayacaz da, geldiyse alalım diye şeettimdi.
- 3Dfx kartınız var mı orada, sisteminiz güçlü mü bari?
- Her halt var baba, malzeme sağlam yani!
- İyi, bak daha piyasaya çıkmadı ama, dergiye son Beta versiyonu gelmiş, bugün gittiğimde gördüm.
- Oooo, daha çok vardır o zaman onun çıkmasına!
- Yok bee, Beta dediysem herşeyi yerli yerinde, tek video görüntüleri koymamışlar, o da iş değil yani.
- Eeee peki bu Playstation versiyonu gibi iyi mi?
- Pffffhhhaa hahahahaaaaaa!
- Baba niye patladın durduk yerde ki?
- Geçen okuyuculardan biri niye PC oyunları PSX oyunları kadar güzel değil diye bir mektup yazmıştı da, o aklıma geldi birden sen o soruyu sorunca!

4 Non Blondes

- Ne biçim vurdu kafama hayvan, boş bulunmasam vuramazdı ama inek.
- Tabbii ki vuramazdı baba, sen bakma o terbiyesizin kusuruna.
- Aha birini kovala diğeri gelsin, nereye kodum lan ben bu bazukayı? Topunuzu birden uçurucam ve de kurtulacam!
- Rica ederim ama hocam, beni bilirsin, hem ben bişi danışçaktım da, onun için rahatsız ettim hani.
- Püff, tamam lan, kes yağlamayı da git kahve yap, ne sorucan?

White Zombie

- Ne alaka yaa, bence PSX oyunları harbiden güzel!
- Bak sana ne söyliyecem, PC versiyonunu görünce harbiden yamuldum, herifler tamamen farklı, bambaşka bir oyun yapmışlar PC için. Yani PSX versiyonu yanında Pole Position felan gibi kalıyor.
- O ne lam?
- Vakti zamanının C64 yarış oyunudur olm, bilen bilir.
- Hadi yaa, o kadar fark var demek ki!
- Öncelikle araç ayarları konusu, pek çok ince ayar çekebiliyosun arabana, ama bir renk olayı var kiiii! Mesela aracın fabrika boyasını sevmedin di mi, kendi rengini yaratabilirsin, korkunç bir renk paleti koymuş herifler. Mesela ben bir koyu lacivert yaptım, ışıkta laci, karanlıkta siyah tadı veriyor. Başkası bir vanilya sarısı yaptı ki görme gitsin, arabayı yiyesim geldi.
- Başka?
- Sonra grafikler, tabii bir 3Dfx lazım, oyun o olmadan da çalışıyor ama grafikler hikaye oluyor. Ama 3Dfx varsa altından geçtiğin ağaçların görüntüsü arabanın üzerinden ayna gibi yansıyor. Bu detay tabii, oyunun grafik yapısını bütün olarak ele alırsan kendini harbiden çölde Ferrari kullanıyor gibi hissediyorsun.
- Yok deve!
- Korkunç olum, programcılar bu defa fena kasmışlar kendilerini, gece yarışları, yağmurlu hava filan gibi detaylar resmen abarmış. Gece yarışı yaparken kendimi dağ başında hissedip ürperdim birden, bak bu oyunu al oynat, araba kullanmayı bilmeyen adamı "şöfer" yaparsın iki saatte! O denli ciddi grafikleri var, bir ara oynarken dergiye test için gönderilen direksiyon ve pedal takımını kullanıyordum, gelenler olaya şöyle bir bakıp kafalarını sallayarak gidiyorlardı!
- Nıhahahahaaa, süpermiş yaaaa!
- Dur daha bitmedi, Hot Pursuit bölümünde polisten kaçıyon ya, olaya bir de polis olarak oynama imkanı eklemişler, polis arabasıyla milleti yakalayıp ceza yazıyon, deli gibi birşey olmuş. Vallaha ne diyim, amcamlar olayı bitirmişler, merak etme tam versiyon çıkıca kapıp gelecem, oynarız bol bol.
- Baba hani o direksiyonu da uzun vadeli test için getirsen diyom!
- Dur bakalım, düşünücez bi güzellik, ortamı kıllandırma şimdi, ufaktan yaylan.

YAZAR	: Mad Dog		
FİRMA/TÜR	: Electronic Arts/Yarış		
SİSTEM	: Windows 95	HDD : 100 MB	GRAFİK : ★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM : 4X	SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER : Var	ATMOSFER : ★★★★★★★★★★
			Oynanabilirlik : ★★★★★★★★★★
DESTEKLENENLER :		**3Dfx - Joystick**	**LEVEL CD** :

GENEL PUAN **10**



KROSSFIRE
Visions From Beyond The Grave

Sizce bu son yüzyılda insanoğlunun en büyük kabusu nedir? Hadi biraz ipucu vereyim, bu kabus mantar biçimli dev bir bulut, gözleri yuvalarında pişirecek denli parlak ve güçlü bir ışık, güneşin çekirdeği kadar yüksek bir sıcaklık, dağları devirecek kuvvette bir şok dalgası içeriyor. Ayrıca geçtiği yerde tekrar hayatın oluşması için asırlar gerekebiliyor, toprağı pişirip cama çeviriyor, havayı tamamen yakıp geriye sadece zehir bırakıyor. Ah evet, nükleer silah diyen arkadaşlar doğru bildiler, uygun bir zamanda gelirlerse kendilerine ödülleri olan bir kilo radyoaktif atığı verebilirim. Bu atık her derde deva, mesela zaman içinde mutasyona uğramış



komik çocuklara sahip olabilir, o "ilginç" yaratıklarla oynayarak boş zamanlarınızda can sıkıntısını önleyebilirsiniz. Tabii bende bulunan bu atık savaş artığı değil, sadece patlak santrallerden toplanmış hatıralar, ama merak etmeyin aynı etkiyi kesinlikle yapacaktır. Ne de olsa ben dürüst bir "insanım" ve okuyucularımı hayal kırıklığına uğratmak istemem! Herhalde bu galakside kendi yarattığı kabusun etkisiyle delirecek ama yine de o kabusu ortadan kaldırmayacak kadar salak olan tek canlı türü de insandır. Sanmıyorum ki kendine "zeki" diyebilen herhangi bir başka canlı türü bu denli şapşal olabilsin. Üstelik gezegeni toptan yoketmekten korktuğumuz yetmiyormuş gibi, bir de kalkıp bunun filmlerini ve oyunlarını yapıyor, kitaplarını yazıp kendimizi yoketme fikriyle hoşça vakit geçirmeye çalışıyoruz. Sonra kalk elin uzaylısından dostluk bekle, yahu sen kendi arkanı tekmelemeye bu kadar meraklıyken gariban uzaylı nasıl sana güvenip Taksim Meydanı'na insin, nasıl sana güvenip evrenin sırrını filan versin. Adamlar tabii tırsar, tabii kendilerini böyle havada ışık filan saçarak belli etmekle yetinirler. Bir de bazı salaklar kalkıp koca yıldız gemisine meteoroloji balonu etiketi yapıştırmıyor mu, aha işte ben esas o zaman deliriyorum! Nedir hocam sizin derdiniz, ille de bazı şeyleri kabul etmek için kafanıza proton torpidosu yemeniz mi lazım? Bir beyin oğulları, manyağın oğulları! Düşsün kafanıza o koca nükleer savaş başlıkları da, o zaman göreceğim ben sizin o afra tafralarınızı. Bakalım fırtına küllerinizi göğe savururken gücünüz ve paranızdan geriye ne kalacak!



Standing In Blood

Neyse bu kadar yeter, nasılsa kimsenin umrunda değil diye biraz istim bırakayım dedim, şimdi gelelim şu oyuna. KKND 2, tanrım ne yaratıcı bir oyun, nükleer savaş döküntüsü şehirlerin ortasında savaşan insanlar ve mutantlar, utanmasalar adını Mad Max koyacaklarmış oyunun. Tamam biliyorum ilkini çoğunuz pek beğendi, ama bence hiç öyle ele avuca gelir bir yanı yoktu hani. Çok yüzeysel bir C&C kopyası idi, üstelik bilgisayar hile yapıp geçit olmayan yerlerden bile adam gönderiyordu, bunu farkettiğim an oyunu kapatıp makinemden kaldırmıştım. Artık adını görmeyi bile ummazken bir de baktım ki ikincisi çıkmış, üstelik bir de ben yazacağım, AAAARRH! Fakat bu defa işler biraz farklı, adamlar hatalarını bir hayli düzeltmişler, sonuçta ortaya ilkinden çok daha iyi bir oyun çıkmış, inanılmaz ama oturup bir hayli oynadım. Tabii yine ben Starcraft oynamayı tercih ederim, hele dergide network üzerinde kapışmak manyak zevkli oluyor, ama bu oyun da oynanabilir hani. Şimdi nasıl bir sistem lazım, öncelikle pek tabii ki Windows 95 altında çalışıyor, en az bir Pentium 133 işlemci ve 16 MB RAM istiyor. Kurulum için 4x hızlı bir CD sürücü ve Harddisk üzerinde en az 100 MB boş alana ihtiyacınız olacak. Ekran kartına gelince, en az 2 MB RAM takılı bir ekran kartınız vardır umarım, bunun dışında Mouse, ses kartı filan gibi gereksinimlere değinmiyorum bile. Tabii Internet üzerinde oynayacaksanız oldukça hızlı bir de modeme ve bağlantıya ihtiyacınız olacak, oyun altı kişiye kadar Multiplayer oyunları destekliyor.

Empire Of The Sands

Konu malum, nükleer savaş olur ve tüm gezegen BUMMM! Kırk sene kadar sonra yeraltı sığınaklarında sağ kalmayı başarmış askeri kökenli insanlar yukarıda kalan hurdaları toplamak için toprağın altından çıkarlar. Ama yukarısı tamamen boş değildir, savaştan kurtulmayı başarmış diğer insanlar radyasyon yüzünden mutasyona uğramış ve ortaya yamuk bir nesil çıkmıştır. Sadece tipleri değil kafaları da yamulmuş olan bu arkadaşlar savaşın insanlara kızgın tanrılar tarafından verilmiş bir ceza olduğunu düşünmektedirler. O yüzden aşağıdan gelen eli yüzü düzgün tiplerin tekrar tanrıları öfkelendireceğini ve bu yüzden yokedilmeleri gerektiğini düşünürler. Sonunda iki taraf deli gibi kapışır. Bu ilk savaşın ve dolayısıyla ilk oyunun üzerinden bir altmış yıl daha geçer, iki taraf tekrar kapışmaya karar verirler. Tam bir-



birlerini dağıtmak üzereyken birden yalnız olmadıklarını farkederler. Kimdir o gelen, kimdir, kimdir? Kim olacak, tabi-i ki kafası insanoğluna fena halde bozuk olan Series-9 robotları, üstelik onlar için Survivor ya da Mutant pek farketmez, sonuçta bu organik hıyarlar gezegenin içine etmiş, zavallı robotların tek varoluş sebebi olan tarla ve tohumlarını radyasyona bulamışlardır. Ortada ekecek tarla kalmayınca Series-9 tarım robotlarından geriye kalanlar kısıtlı zekalarıyla yapacak iş aramışlar, bulamayınca da kısa devre yapıp kendilerine bu kazığı atan ve varoluş sebeplerini ortadan kaldıran kımıl zararlılarını ezmeye karar vermişlerdir. Yüzyıl boyunca kendini geliştiren ve ortak bir zeka yaratan Series-9 toplumu artık sadece savaş için vardır ve son "böcek" ilaçlanıp ölene dek durmayacaklardır. Nasıl, şirin değil mi?

Droid Sector

Şimdi oyunda üç ırk var diye tamamen farklı üniteler ve gelişen bir senaryo beklemeyin. Tipik bir harita temizleme oyunu bu. Adı ve tipi değişmekle birlikte her ırkın birimleri diğerlerininkilerle eşdeğer güçte. Survivor ve Evolved ırkları ilk oyundaki birimlerin çoğunu bu ikinci bölüme taşımışlar. Ancak Series-9 tamamen yeni bir ırk olduğundan ilginizi çekecektir, en büyük özellikleri ünitelerin farklı tip ve seslendirmeleri, bir de diğer ırkların piyadelerini ağır araçlarla ezebilirken, Series-9 robotlarını ezemiyorsunuz, çünkü daha iriler. Bu oyunda da ana gelir kaynağınız petrol, fakat bir değişiklik olarak ileri teknoloji seviyelerinde alternatif enerjiler sağlayan binalar yapabiliyorsunuz. Mesela mutant amcamlar domuz çiftliğinden metan gazı elde ediyor filan, ama çok büyük bir gelir getirmiyor, damla ve göl olayı yani. Yeni birimler var tabii, ancak en ilginç detay Constructibles seçeneğinin oyuna eklenmiş olması. Bu seçenek belli bir teknoloji seviyesine gelince ekranın yanında çıkıyor. Basit olarak şasi, radar, silah gibi şeyleri kafanıza göre birleştirip üretmenize imkan tanıyor. Yine ilk oyunun aksine üs kurma ve savunma konusuna bir hayli önem verilmiş, hava ve yer birimlerine karşı korkunç etkili silah kuleleri kurabiliyorsunuz, ancak bunlar belli bir sayıyla sınırlı. Ayrıca aktif ve pasif savunma sağlayan duvarlarla üssün etrafını çevirebiliyorsunuz. Tabii hava birimleri de unutulmamış, her ırk av, bombardıman ve indirme amaçlı üç hava aracına sahip, fakat bunları çok ileri seviyelerde üretebiliyorsunuz. Üs kurarken kullandığınız temel bazı binalar var. Şimdi bunların üzerine tıklayınca hasar göstergesi dışında altta beş kareye bölünmüş bir çubuk grafik daha göreceksiniz. Bu göstergede boş kareler binanın teknolojik gelişme potansiyelini, dolu kareler o anki seviyeyi gösteriyor. Yani iki boş ve üç karartılmış kare varsa bina ilk seviyede demektir ve ancak iki seviye daha geliştirilebilir, bu potansiyel görevlere göre değişiyor. Nasıl geliştireceksiniz, bundan ne kazanacaksınız? Önce bilim binası yapmanız lazım, bu binayı seçtiğinizde imleç yatay bir ok işaretine dönüşecek. Bu şekilde bir binaya tıklarsanız geliştirme olayı başlar, bilim binası da bu işleme dahildir. Geliştirilen binaya göre etkiler değişir, adamlarınızın zırhı artabilir ya da üretim menüsünde yeni bir seçenek belirebilir. Mesela ana bina geliştirildikçe daha güçlü bir radara kavuşulur, bilim binası gelişirse diğerlerini daha hızlı geliştirir vs. Maalesef bu araştırma-geliştirme işinde maliyet ve sonuç gibi önemli bilgilere açıkça yer verilmemiş, deneme yanılma yöntemine başvuracaksınız.

The Cleansing

Oyuna başlarken üç ırktan birini seçiyor ve sonra ana haritaya giriyorsunuz, bu harita bilinen toprakların ırklar arasında nasıl paylaşıldığını gösteriyor. En yakından başlayıp diğerlerine doğru tüm bölgeleri temizlemek gerekli, en son düşmanların ana üslerine sıra geliyor. Haritada bir sonra hangi hedefe saldıracağınızı seçebiliyorsunuz, görevler bir brifingle başlıyor tabii, ama ne brifing! Ekranın yanında geçen acaip espriler yüzünden genelde karşınızdakinin ne söylediğini dinlemeye pek fırsat kalmıyor. Genel olarak yapmanız gereken herşeyi yoketmek oluyor, bazen bunu sağlam bir üs kurarak, bazen de elinizde olanı kullanarak yapıyorsunuz. Haritalara gelince, grafik açıdan hiç fena değil, ayrıca bazı kendine has detayları da var. Mesela birliklerin sudan geçmesi olayı, eğer fazla derin değilse adamlarınız biraz ıslanarak karşı kıyıya varabiliyor, ancak suda daha yavaş ilerliyorlar ve kolay hedef oluyorlar, tabii hovercraftların böyle bir sorunu yok. Bunun yanında bölgede bulunan köprülerden bazıları yapısal zayıflık nedeniyle kolayca yıkılabiliyorlar, adamlarınıza bombalatın yeter.

Fakat dikkat edin kendinizi ufacık bir adaya hapsetmeyesiniz. Yüksekte olanların ateş ve savunma üstünlüğüne sahip olması artık her oyunda kullanılan bir detay, burada farklı olarak bir de yeraltı geçitleri bulunuyor. Bazı görevlerde bu geçitleri kullanarak düşmana görünmeden haritanın başka yerlerine geçebiliyorsunuz, fakat o geçitlerdeyken siz de adamlarınızı göremiyorsunuz, sadece sağlık göstergeleri belli oluyor. Oyunda gerçek görüş-atış hattı kullanılmış, yani bir bina kalıntısı düşman taretlerine görünmeden yaklaşmak için kullanılabilir, ancak tabii bilgisayar da bunu biliyor ve kullanıyor. Sırf bu yüzden şehir kalıntılarında çarpışmak ilginç bir hal alabiliyor, kendinizden emin bir biçimde köşeyi dönüyorsunuz ve roketi alnınıza yiyorsunuz.





Psychotron

Krossfire network üzerinde oynamayı sevenleri memnun edebilecek bir altyapıya sahip, bir CD ile iki kişi oynayabiliyor ve oyun altı kişiye kadar oyunları destekliyor. Ne var ki net bağlantısı olmayan oyuncular da unutulmamış, tıpkı Starcraft gibi bilgisayar kontrolündeki oyunculara karşı oynayabiliyorsunuz. Burada çok önemli bir detayı gözden kaçırmamışlar, şimdi Starcraft oynarken bilgisayar kontrolündeki tüm oyuncular birleşip size dalar, bu da işi sıkıcı kılıyor, Krossfire ise diğer sentetik oyuncularla müttefik olabilmenize imkan tanıyor. Bu sayede etrafınızda bir savaş sürerken siz diğerlerini kurtarmaya gidebiliyorsunuz ya da size yardım gelebiliyor. Üstelik bilgisayar her zaman farklı teknikler uygulayabiliyor, uzun süre ses çıkarmayıp sonra en ağır araçlarla geldiği gibi, hemen bir grup piyade yapıp baskın verebiliyor. Bazen yanınızdan geçip daha güçsüz bir oyuncuyu ezmeye gidebiliyor. Oyuna başlarken kaynakları ve teknoloji seviyesi gibi şeyleri ayarlayabilmeniz de bir diğer güzellik, bu sayede kısa sürede herkes gelişip savaşa girebiliyor. Yapay zeka da hiç fena sayılmaz, ne var ki multi-player harita tasarımları bana biraz baştan savma gibi geldi, üstelik sayıca fazla değil.

Shell Shock

Genel olarak ele aldığımız zaman Krossfire ilkinden çok daha iyi ve oynanabilir bir oyun. Grafikler çok daha temiz ve detaylı, ses efektleri nispeten geliştirilmiş, müzikler ise orta karar kalıyor. Oyunun özellikle ara sahneleri üzerinde bir hayli çalışılmış, özellikle giriş filmi muhteşem. Daha başka ne söylenebilir bilemiyorum, ilkinden çok daha üstün olması yine de bu oyunun dört dörtlük olduğu anlamına gelmiyor. Artık RTS türü oyunlar baygınlık vermeye başladı, çünkü genelde insanın merakını uyandıran bir senaryo içermiyorlar, burada da durum pek farklı değil, yapabileceğiniz hareketler kısıtlı, üretebileceğiniz birimler belirli. Üstelik oyunun yapay zekası hiç öyle iddia edildiği gibi muhteşem sayılmaz, ama zaten olsa bile yapabilecekleri belirli. Oyunda fazladan göze çarpan bir detay adamlarınıza izleyebilecekleri bir rota çizebilme imkanına sahip olmanız, harita üzerinde gidecekleri yolu her detayıyla onlara tarif edebiliyorsunuz, bir de yollarını bulurken diğer oyunlardaki ünitelere nazaran daha az kayboluyorlar. Sonuç olarak Krossfire fena bir oyun değil, ancak bir zaman sonra kendi kendini çok fazla tekrar etmeye başlıyor. Ancak siz eğer ilkini oynayıp beğendiyseniz bunu da kaçırmayın derim, kesinlikle hoşunuza gidecektir.





YAZAR	: Storm Guard				
FIRMA/TÜR	: Melbourne House / RTS				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 100 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 6 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★
				Oynanabilirlik	: ★★★★★★★
DESTEKLENENLER :	3Dfx - SW			LEVEL CD	: Haziran 98

GENEL PUAN 7

Ne umdum, ne buldum

Güya oyun tanıtımlarında tarafsızlığımı korumam gerekiyor. Değerlendirmeleri yaparken belli kriterlere sadık kalmalıyım. Ama açıkçası WLS 98'i elime aldığımda nasılsa Fifa'dan daha iyi olamaz., bu ayda da yerden yere vurabileceğim bir oyun buldum diye heveslenmedim değil. Yanılgım bana bir ders oldu ve anladım ki en ufak eksikliklerini bile gözünün üzerinde kaşı var dercesine eleştirmeyi tasarladığım bir ismin beni utandırması mutlu edici olabiliyormuş.

WLS 98, Eidos ve Silicon Dreams firmaları tarafından PC'ye uyarlanmış. Oyun tıpkı Sega versiyonundaki gibi İngiliz, İskoç, Fransız, Alman, İtalyan, İspanya, Hollanda, Japonya ve Amerika liglerinden 150'nin üzerinde kulübü içeriyor. Aralarına Türkiye'nin de dahil edildiği 44 ülke ise milli takımlar düzeyinde temsil ediliyor. Oyuna derinlik katmak ve kısa süre içinde rafa kaldırılmasını engellemek için pek çok lig ve turnuva seçeneği hazırlanmış. Bunların en önemlileri çeyrek final öncesi 5 turu daha aşmanız gereken kulüplerin Arcade Cup mücadelesi, milli takımların Dünya Kupası tarzında müsabakalar yapacağı International Tournament, takımınızı seçerek mevcut liglerden herhangi birinde yer alacağınız Season seçenekleri. Futbol oyunlarının temel taşlarından Exhibition ile dostluk maçları düzenleyebilirsiniz. Tek kale antrenman yapmaya yarayan Practice dışındaki diğer seçeneklerle dilediğiniz takımları biraraya getirip bir "süper lig" oluşturabilmeniz WLS 98'in en büyük artılarından biri.

Yine menüler

Bu sefer ufak bir değişiklik yapıp menülerden bahsederken can alıcı özellikleri de araya sokuşturalım:

Commentary: Maç sunumları gerçek televizyon spikerleri tarafından yapılıyor. Maç öncesi yorumlar dışında 90 dakikanın ardından Peter Barkly ve Ray Wilkins önceki tahminlerini sonuçla karşılaştırıyor.

Crowd: Tribündeki taraftarlar sürekli hoplayıp zıplıyor, ıslık çalarak ve şarkılar söyleyerek takımlarını destekliyor.

Sfx: Maç ve televizyon kayıtlarından elde edilen efektlerin kullanılması gerçekçiliği arttırmış.

Sound: Sadece menülerde duyacağınız arka plan müziği CD kalitesindeyse de bayıcılıktan kurtulamamış.

Stereo: Bu seçenek sayesinde tüm müzikleri Dolby surround olarak dinleyebilirsiniz.







Game Rules: Bu menüde yer alan end seçeneği maçın uzatmalar sonunda mı yoksa altın gole göre mi biteceğini belirliyor. Buradan ayrıca Game Duration ile maç süresini 5-90 dakika olarak belirleyebilir, ofsaytı kuralını kaldırabilir, faulleri kapatıp maçı bir başka deyişle amerikan futboluna benzetebilirsiniz.

Contollers: WLS 98 kontroller için çok sayıda tuşa ihtiyaç duyacağınız kazık oyunlardan biri. Maç içinde klavye ve joypadle yapılacak yönlendirmelerde şut, ikili mücadele, göğüs kontrolü, depar, ara, duvar ve paralel paslar ayrı ayrı tuş veya tuş kombinasonlarıyla gerçekleşiyor. Bu oyunla birlikte ilk kez yerden sektirmeli uçan kafalar atabileceksiniz.

ENVIRONMENT

Stadium: Farklı tasarımlarıyla dikkat çeken 14 stadyum arasından seçim bu menüden yapılıyor.

Pitch: Stadın zemini hava koşullarından etkileniyor. Karlı, buzlu, çamurlu, kuru, yağmurlu, normal seçenekleri, yer yer bozuk zeminle karşılaşmanıza veya topa vururken yerden sular çıkmasına sebep oluyor. Çamurlu zeminde oyuncuların dengesini kaybetme ihtimali var. Maç ortasında birden yağmurun başlaması ve karlı havalarda karın büyük ölçüde saha kenarına toplanması ve maçın kırmızı topla oynanması hoş ayrıntılar.

Kick off: Gün ortası, öğleden sonra, akşam üstü ve gece seçenekleri müsa-

bakaların dilediğiniz zamanda yapılabilmesini sağlıyor. Görsel efektler, ışıklandırmalar nedeniyle gölgelerin gece maçlarında belirginleşmesine yol açar..



MISCELLANEOUS

Replay: Serbest kamerayla izlenebilen pozisyon tekrarları süre bakımından oldukça kısa tutulmuş. Bu alandaki en çekici özellik görüntüleri takım oyuncularından birinin veya orta da dahil üç hakemin gözünden izleyebilme şansınız. Gollerin kaydedilememesi ise büyük bir kayıp.

Game Speed: Çok yavaş ya da çok hızlı bir akışa sahip olmaları bu tür oyunların başına bela açabiliyor. WLS 98'de hızı ayarlayabiliyoruz.

Display Refs: Ofsayt pozisyonlarında, sarı ve kırmızı kartlarda hakemleri seyir zorunluluğu sinirinizi bozmasın istiyorsanız bu seçeneği kapatın.

Player Names: Değerlendirmemde oyunun 4 yıldızda kalmasının en önemli sebeplerinden biri gerçek oyuncu isimleriyle ilgili lisans anlaşmasının yapılmamış olması. Doğrusu büyük paralar harcanarak hazırlanan futbol simulasyonlarında bunların es geçilmesi pek mantıklı değil. Menü, orjinallerinden bir kaç harfin değiştirilmesiyle hazırlanmış isimleri düzeltebilmenize yarıyor.

Load&Save Options: Bu kadar fazla ayarı kurcaladıktan sonra oyuna her girişinizde tekrar düzenlemeler yapmak istemiyorsanız kayıt etmelisiniz.

SET DETAILS

Screen Resoulotions: 4 farklı ayar, çözünürlüğü 512*384'ten 800*600'e kadar değiştirmenizi sağlar.

Player Details: Görsel yönüyle aşmış bu oyun için gelişmiş grafik sistemleri kullanılmış. Motion capture teknolojisi hepimizin ismini çok iyi bildiği Les Ferdinand tarafından hayata geçirilmiş. Hareketler son derece gerçekçi ve yumuşak. Zaman zaman kızan, tökezleyen ve karnına top gelince yere yuvarlanan futbolcular görebilirsiniz. Texture kaplamalar sayesinde yüz, saç ve hatta kaslarına kadar tanımlanmış oyuncular sürekli olarak bakışlarıyla topu takip ediyor ve ona göre koşuyorlar.

Her takımın iç saha ve deplasman maçları için ayrı ayrı formaları var. Yine de bunlar gerçeklerine pek benzemiyor

Stadium detail: İlk kez bir futbol oyununda taraftarların tümünün sürekli olarak hareket ettiğine tanık olacaksınız. Tribünlerde dalgalanan bayraklar, stat ışıklandırmaları ve güneş yansımaları dışında stadı çevreleyen boşluklardan çevredeki evleri görmeniz bile mümkün. .

Shadow detail: Maç saatine göre şekillenen gölgeleri bu menüden kapatabilirsiniz.

Video Walls: Tıpkı saha kenarındaki dönen reklam panoları gibi dev ekranda gerçek stat atmosferini tamamlıyor

Screen up-date: Ekranın saniyede kaç kez yenileneceğini buradan belirleyeceksiniz. Büyük frame rate akıcılığı arttıracağı gibi zayıf sistemlerde yavaşlamalara yol açıyor.

WLS 98, iyi bir 3D hızlandırıcıya sahip sistemlerde çok açgözlü grafik ayarlamaları yapmadıysanız canınızı sıkmayacaktır.

Maç içinde her an değiştirilebilen dinamik kamera açıları sayesinde maçlar televizyondan seyrediliyormuş hissi uyandırıyor.

Futbol şova dönüşürse

Yapay zeka, her zaman için oyun firmalarının başarı veya başarısızlığında belirleyici role sahip. WLS98'de hedeflenen, rakip oyuncuların bir sonraki hareketinizi önceden sezinleyebilmesi. Aynı olaylar doğru zamanlamalarda, doğru yerlere koşular yapan takım arkadaşlarınız için de geçerli. Rakibiniz topu kaptıktan sonra seri hareketler birbirini izliyor. Bu yüzden bir averaj takımı ile karşılaşmıyorsanız onlardan asla abuk subuk hatalar beklemeyin. Voleler, röveşatalar ve uçan kafalarla birlikte 4-5 pas hiç yere inmeyen topu birden ağlarınızda gördükçe çoğu kez ağzınız açık kalacak.

Taktik ayarları skorda pay sahibi olabiliyor. Maç öncesinde ve maç içinde defans veya hücum futbolu arasında seçim yapabilir, her futbolcunun tam olarak nerede durması gerektiğini belirleyebilirsiniz. Daha detaylı ayarlarla onlara teker teker en yakın forveti tut, alan savunması yap, agresif savunma uygula, sürekli orta sahada topa sahip oyunculara yönel, ataklarda direğin yakınına koş gibi emirler verilebiliyor.

Her maç para atışı ve kale seçimiyle başlıyor. Oyun içinde kaleciler oldukça başarılı. Yan toplarda ve karşı karşıya pozisyonlarda ceza sahası önüne kadar çıkıp güzel kurtarışlar yapabiliyorlar ama serbest vuruşlarda çoğu kumbara. Kaleye 15-20 metre uzaklıktan, hele bir de zayıf bir kaleciye karşı topu köşeye nişanladıktan sonra yüzde 99 gol oluyor.

Fifa 99'u beklerken

Oyuna alışma süresi sandığınızdan daha uzun sürebilir. Benim gibi ilk maçlarda haddini bilmeyip Juventus'a karşı oynarım diye diretirseniz 3-4 maç 5-0, 6-2 gibi ağır yenilgiler alabilirsiniz.

Oyunun çoklu oyuncu seçeneği 4 kişinin bir arada maç yapmasına izin veriyor.

Özetle WLS 98, ufak tefek eksikleri nedeniyle Fifa'yı geçemese de başarılı bir çalışma. Grafikler iyi, müzikler iyi ve yapay zeka iyi. İki oyunun arasındaki en büyük fark maçlar sırasında ortaya çıkıyor. WLS 'da tuşa basma zamanınız hareketlerin başarısında etkili oluyor. Bu şekilde, gerçekçilik ön plana çıkarırken gol pozisyonuna girme ihtimaliniz, yani heyecan düşüyor.

Bol bol çamur atarım derken ileride pişman olacağım aklımın ucundan bile geçmemişti ama ziyanı yok. WLS 98, Fifa 99'un yolunu gözlerken işinizi görebilir. Yine de aynı klasmana sokabileceğim World Wide Soccer'dan nefret ettiyseniz biraz temkinli davranmakta yarar var.

YAZAR	: Ozan Ali DÖNMEZ (mailme.ozi@mailexcive.com)		
FİRMA/TÜR	: Eidos/Futbol		
SİSTEM	: Windows 95/98	HDD : 5MB	GRAFİK : ★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 90	CD-ROM : 4X	SES/MÜZİK : ★★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER : 4	ATMOSFER : ★★★★★★★★
			Oynanabilirlik : ★★★★★★★★
DESTEKLENENLER :		D3D-3Dfx	LEVEL CD : Eylül/98

GENEL PUAN **8**

URBAN ASSAULT

Yine, yeniden Microsoft

Gezegende yaratılan en büyük askeri güç elimizde. Ama yine de ölüme çok yakınız. Çünkü bu kez dünya dışından gelen düşmanlarımız var. İnsanlığın büyük hatası, okyanusların ölümü ve atmosferin felakete uğramasıyla sonuçlandı. Tıpkı balıklar gibi akvaryum benzeri yapılarda yaşamak



zorundayız. Bunun nedeni biz insanların kullandığı nükleer silahlar.

Yabancıların amacı dünyanın tüm enerjisini ele geçirmek. Mykonian ırkının da, Suigogar ırkının da hedeflerine ulaşmak için bu doğrultuda kullandıkları yöntem aynı: İnsanlığın kökünü kazımak. Bizlerse ahmakça hareketimizin ardından kendi içimizde bile birbirimize düşmüş durumdayız. Yabancılar insanlığı en zayıf durumda yakalıyorlar. Dünyalı Ghorkov ve Taerkastens ırklarının sizi yok etmek isteme nedeni ise çevresel ve politik çekişmelerin yol açtığı savaşlardan sorumlu tutulmanız.

Hayatta kalmayı başarabilen insan sayısı az olunca, robot kuvvetlere ihtiyaç hızla arttı. Cerrahi bir müdahale ile beyninize, özgür dünyanın savunma sistemlerine bağlantılar yerleştirildi. Bundan böyle insanlığın kaderini çizecek tüm kararları siz vereceksiniz.

Urban Assault, Microsoft tarafından hazırlanmış Battlezone ve Uprising türünde bir oyun. Kontrolü insanlığın dünya çapında büyük bir nükleer yıkıma neden olan hatasının yıllar sonrasında devralacaksınız. Gerçek zamanlı strateji ile action karışımı bir oyun için doğru konu seçimi bu olabilir, ama daha sonra adamın birinin sırf bilgisayar oyunlarındaki başarısı yüzünden dünyanın kaderini belirleyecek derecede önemli bir göreve getirildiğini düşünmek komik.

Oyundaki beş ırkın her biri savaşın karada ve havada devam etmesini sağlayacak on beşten fazla üniteye sahip. Bunların içinde tanklar, helikopterler, jipler, jetler, bombardıman uçakları ve uydular bulunuyor. Komutan olarak, kendi ırkınız Resistance'a bağlı zırh ve silah destekli dilediğiniz ünitenin başına geçebilirsiniz.

Taş-Kağıt-Makas

Urban Assault'da ırklar arası güçler dengesinin kurulması için taş-kağıt-makas oyunundakine benzer bir sistem kullanılmış. Her aracın ve her silahın karşısında zayıf ve üstün olduğu başka üniteler var ve bu yüzden sadece belli üniteler birbirlerine diş geçirebiliyor.

İlerki bölümlerde komutanız altındaki araç filosu hızla büyürken, zorluk da ona paralel olarak artıyor. Her ünite tehlike durumunda nasıl davranması gerektiği konusunda önceden programlanabiliyor. Oyunun strateji yönü biraz zayıf. Her zafer, teknoloji; yani daha güçlü ve daha hızlı araçlar anlamına geliyor. Strateji farklı ırkların farklı silahlarını yerinde kullanmaya dayanıyor. Düşmanlarımızın bir kısmı genelde eski ve işe yaramaz ünitelere sahipken, az sayıdaki aşırı güçlü tanklarına bel bağlıyor, bir kısmıysa manevra yeteneği yüksek hava kuvvetlerini kullanıyor.

Sıra savunma ve saldırı mekanizmanızın beyni olan, birazdan görevlerini daha ayrıntılı olarak anlatacağım Host Station'a ulaşmaya ve savaşa başlamaya geliyor. Oyunun her bölümünde farklı bir ırkın mutlak hakimiyet alanına yerleşmek zorundasınız. Karşınıza çıkacak ilk büyük problem sizinkiyle benzer teknolojiye sahip bir diğer insan ırkı Ghorkovlar. İkinci düşmanınız Taerkastlar ise başınıza çok büyük bir bela açmaya aday. Gelişmiş silah ve savunma sistemleri var.

Urban Assault'ta bölümlerin ilerleyişini emektar Dune 2'ye benzetebilirim. Resistance topraklarını genişlettikçe, karşınıza yeni yeni ırklar çıkıyor. Zaten savaşın büyük kısmı birden fazla düşman çeşidinin olduğu bölgelerde gerçekleşiyor.

Yabancılardan Suigogarlar, artan nüfuslarını barındırabilecek yeni bir gezegen fethetme umuduyla geliyorlar. En baba savaşlarsa yine dünya dışı bir ırk olan Mykonianlar'la yapılıyor. Ağır zırhlı araçları ve güçlü silahları önlerindeki herşeyin panik halinde kaçmasına yol a-



çıyor. Tabii dünyalılardan daha üstün oldukları yönleri sadece silahları değil, aynı zamanda Parasite makineleriyle dünyanın ısı ve enerjisini yavaş yavaş çalıyorlar. Bu aletin varlığını öğrendiğinizde başlıca amacınız onu yok etmek haline geliyor.

Yönetim

Single Player seçeneğiyle Hyde Park'da başlayacak görevler serisinde, farklı seçeneklerle izleyeceğimiz birçok yol mutlu sona ulaşmamızı sağlayacak. Level seçim ekranında gri bölgeler bitenleri, beyazlar seçilebilirleri gösteriyor. Bütün ülkelerde savaşılması gerekmiyor.

Şimdi sıra Resistance'ı nasıl yöneteceğinizi açıklamaya geldi. Host Station adıyla bilinen bilgisayar, fiziksel olarak bağlandığınız merkezi savunma ve saldırı ağı. Düşünceleriniz bu bilgisayar tarafından doğrudan emir olarak kabul ediliyor. Araç üretimi dahil bütün stratejik işlemleri enerjiyle gerçekleştireceksiniz. Zaten bu Urban Assault'taki tek kaynak. Nasıl elde edildiğine gelince; üretim, enerji istasyonlarını ele geçirilerek yapılıyor. Topraklarınızı genişletirken, enerji potansiyelini kullanmak için Power Stationlar kurmanız gerekiyor. Host Station'ınız gerekli hareket gücüne sahipse yer değiştirebiliyor. Bu sayede enerji kaynaklarından en fazla verimi almanız mümkün oluyor. Teknolojinizi geliştirerek yeni üniteler üretme kabiliyetine ulaşma arasıra karşınıza çıkacak özel bölgeler sayesinde gerçekleşiyor.

Görevlerin ortak amacı değişik seviyelerdeki düşmanlara karşı kilit bölgeleri ele geçirmek ve Resistance savaş cephesini genişletmek. Host Station'ı taşımak için Beam Gate isimli yayılma kapılarını açmalısınız. Bu iş için Key Sector'ları teker teker ele geçirmenin dışında, bir diğer yol da düşman HS'ini yok etmek ve otomatik olarak düşman kontrolündeki bütün anahtar bölgeleri elde

etmiş sayılmak. Karşınıza çıkacak bazı bölümlerde ağırlık Technology Upgrade'lere kayacaktır.

İş başa düştü

Üniteler acil yardıma ihtiyaç duyduğunda, araçlarınızdan birine atlayıp kendi gözünüzden yönetebilirsiniz. Onların başında liderlik yapmak çoğu zaman en iyi seçim olacaktır. Varlığınız bütün birliğin performansını yükseltir. Hangi hedefe dalarsanız dalın, diğerleri de peşinizden gelir.

"Peki öyleyse neden her zaman ünitelerimin başında kalmayayım?" derseniz, bazı dengeleyici durumlardan bahsetmem gerekiyor. Host Station'ı başıboş bırakınca savaşın tümüne, yani tüm cephelere hükmetmekte zorlanıyorsunuz.

Savaş sadece hareketli birliklerle gerçekleşmiyor. Sabit savunma sistemleri kurmak, ne pahasına olursa olsun korunması gereken diğer bina ve kaynakları yönetmede, ünite yaratma ve yaymada söz sahibi HS için sürekli bir güvence sağlayabilir. Bu yapıların en önemlileri:

Radar Station 1: 10 sektör çapındaki savaş sisini kapatır.

Radar Station 2: 20 sektör çapındaki savaş sisini kapatarak yaklaşan düşman tehlikesini önceden haber almanızı sağlar.

Power Station 1: Enerji emme gücünü artırır. HS'yi ona doğru yaklaştırmanız gerekiyor.

Power Station 2: En büyük özelliği kendi savunma sisteminin olması.

Flak Station 1: Nöbetçi kule görevi üstlenir. HS'yi ve enerji istasyonlarınızı korur.

Flak Station 2: Geniş menziliyle savunma gücünü biraz daha artırır.

Urban Assault, üç farklı şekilde oynanabiliyor. Ekran: kendi gözünüzden araç içi kontrolü, sabit Host Station kontrolü ve kuşbakışı haritadan yapılacak kontrollerin birarada yürüyebilmesini sağlayan ayarlanabilir boyutta transparan pencerelerle dolu.

Ünite yapımı kolay ve hızlı ilerliyor. Bu iş için ekranın sol alt kısmından yaratmak istediğiniz üniteyi seçmeli ve daha sonra ekranın ortasına tıklamalısınız. Arabirimin en büyük sorunu zaman zaman hareket halindeki üniteleri durdurmakta zorluklara yol açması.

Tuşların büyük bölümü yüksek çözünürlükte işlevsel olamayacak kadar küçükmüş gibi gözükse de bence oyunun yapımcıları diğer oyunların örnek alması gereken bir arabirim hazırlamışlar. Ekran çevresindeki enerji durumlarını gösteren ve ünitelere komut vermeye yarayan ufak simgeler yüksek erişilebilirlikte. En önemlisi de o kocaman transparan haritanın savaşın hızını kesmemesi.

Deminden beri enerji deyip duruyorum. O da pek çok çeşide ayrılıyor. Ekranın sol üst kısmında farklı kullanım alanlarına yönlendirilmiş miktarlar yer alıyor. Bunlar:

Absorption Rate: HS'nin enerji çekme gücünü gösterir. HS'yi güç istasyonlarının yakınına götürerek çevredeki sektörleri ele geçirirseniz, bu güç artar.



Host Station Life Energy: Oyun boyunca sürekli olarak merkez üssünüzün enerjisini kontrol etmelisiniz. Bu rakam 0 olursa savaşı kaybediyorsunuz.

Creation Energy: Yeni bina ve araç yapmak için kalan enerjiyi gösterir.

Beam Energy: HS'yi ne kadar uzağa götürebileceğini gösterir. .

Düşmanlarınızın yapay zekası hiç fena değil. Savaştığınız ırkın ismi onun karakterini de etkiliyor. Bazı ırklar aşırı derecede saldırganken, bazıları izleme ve gözetleme araçları kullanarak hedeflerinizi saptamaya çalışıyor. En büyük sorunlar sık sık yol bulma konusunda problem yaşayan kendi ünitelerinizde ortaya çıkıyor..

Savaşların hem en zayıf hem de en güçlü yanları oynanabilirlikte gizli. Siperlerde çok sayıda üniteyi savaşa hazırlamak sizi savaşın bir parçası olduğunuza büyük ölçüde inandırıyor. Battlezone'la fark, bu kez bir tank kaybetmenin zafer ve hezimet arasındaki çizgiyi belir-

lemiyor olması. Üniteler de önemli tabi-i, ama ana hedef savaşı kazanmak.

Bütün savaşı tek başınıza yönetmek bir süre sonra sorun olmaya başlıyor. Oysa ilk bölümlerde az ünite var ve çatışmalar da seyrek. Yönetim, üretim ve savaş zor olmanın ötesine geçip, sıkıcı hale de gelebiliyor. Her ünite için ayrı ayrı saldırganlık seçenekleri dışında, ince ayarlarla pek az yerde karşılaşacaksınız.

Urban Assault görsel yönden bazen son derece etkileyici, bazen de aşırı soğuk kalabiliyor. Texture kaplamalar, renkli ışıklandırmalar, gerçekçi patlama ve duman efektleri, oyunun özelliklerine en iyi şekilde hitap eden oynanabilirlik ve savaşların gerçekleştiği çevre bence tam da olması gerektiği gibi. Yine de zaman zaman üçüncü boyut içinde çöl ve şehirlerde geçen kırktan fazla bölüm sırasıyla üniteleri yönetirken, çevrenin kendini tekrar ettiğine tanıklık edeceksiniz. Ama nükleer savaşın ardından böyle bir çevre mantıklı gelebilir.

Software desteği grafiklerde kayma hatalarına yol açabiliyor. 3D hızlandırıcı kartınızın hafızası çözünürlükte 1024*768'e ulaşabilmenizi sağlıyor.

Müzikler X-Files'ın bestecisi tarafından hazırlanmış. Her ünite kendine özgü ses efektlerine sahip. Tankların paletlerinden ve Attack Chopperlar'dan çıkan sesler hoş. Arka plan müziği de olayların akışına göre değişiyor.

Urban Assault, çoklu oyuncu seçeneğiyle dört oyuncuya Network, iki kişiye Internet ve modemle oynama şansı veriyor.

Ufak bir yardımı hak ettiniz

- Çevrede ne olup bittiğini sürekli takip etmeniz gerekiyor. Düşmanın ünite sayısını ve türlere dağılımlarını tahmin edebilmelisiniz. Gözlemlerinize dayanarak önceden planlar yapın. Kritik durumlar için güçlü bir PS ağı oluşturun ki asla enerjisiz kalmayın.
- Yanlış ünite seçimleri enerji israfına yol açacaktır.
- Her bölümde ilk hedefiniz düşman enerji ağı olsun. Büyük kapışmaya hazır değilseniz, düşman HS'sinden uzak durun.
- Bütün PS'ler eşit miktarda enerji üretemez. Üst solda o istasyonda üretilen enerji miktarını göreceksiniz. Enerji istasyonlarını çevreleyen alanları alarak yayılma alanınızı genişletin.
- Enerji bulmak için kullanılamaz durumdaki düşman araçların yerlerini tespit edin ve onların enerji plazmalarını ele geçirin. Kendi araçlarınızı yok edip onların enerji plazmalarından da yararlanabilirsiniz.

Her zaman olduğu gibi bir kez daha yeniliklerin savunmasını yapmaktan asla vazgeçmeyeceğimi söylemeliyim. Göze batan problemlere rağmen, eğer oyun kendi alanında ilerlemelere neden olacaksa ismini göklere çıkarabilirim. Bazı özelliklerini Uprising'den ödünç almış izlenimi uyandıran Urban Assault tamamen orijinal sayılamasa bile, sadece oynanabilirliğiyle değil, konu ve stilindeki yeniliklerle de strateji-action hayranlarına uyacaktır.



YAZAR	: Ozan Ali Dönmez (mailme ozi@mailexcite.com)				
FIRMA/TÜR	: Microsoft /Real-time Strateji-Action				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 40 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 4 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
				Oynanabilirlik	: ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : D3D-3Dfx

LEVEL CD :

8

PROJECT AIROS

Project Airos War & Money

Gözlerim sıkıntıyla rafları taradı, neredeyse tüm gün boyunca dükkanları dolaşmış ama hala dişe dokunur oyunlar bulamamıştım. Oldukça boğucu bir durum, dergiye konacak kaliteli oyunlar arıyorsun, çünkü okuyucunun karşısına beşinci sınıf Doom kopyalarıyla çıkmaktan bıkmışsın. Tabii onlar da güzel oyunlardan bahsedildiğini duymak istiyorlar ve haklılar, kim üç sayfa boyunca bir oyunun ne kadar berbat olduğunu okumak ister ki? Fakat tüm firmalar en göz kamaştırıcı projelerini devamlı ertelerken benim elimden ne gelir? Ayrıca dışarıda çıkan her oyunun buraya anında ve de yetkili kaynaklardan ithal edilmediğini de hesaba katacak olursanız, ne denli zavallı bir PC oyunları pazarına sahip olduğumuz ortaya çıkar. Umutsuz bir şekilde bir diğer dükkana giriyor ve tazgahtara en son çıkan oyunları soruyorum, bana neşe içinde bir rafı gösteriyor, bakıyorum. Hmmm, Duke Nukem, Diablo, Fallout, Warcraft 2 haritaları, yanında adı sanı duyulmadık bir kaç Multimedya diski ve sıfır numara bile alamayacak platform özentileri, çok teşekkürler. Şimdi daha da sıkıldım, adamın yeni diye gösterdiği oyunları artık ezberlemiş durumdayım. Sonuç olarak Project Airos diye bir oyun alıp çıkıyorum, satıcı bunun mükemmel bir RTS olduğunu söylüyor, tabii tabii, bunu her sattıkları mal için söylerler zaten, isterse kullanılmış tuvalet kağıdı olsun. Yazacak birşeyler bulmak zorundayım ve okuyucular RTS türünü sever, hem ne kadar kötü olabilir ki? Eve geliyorum, sistemi aç, kahve hazır, kültablası nerede, eh artık kurulumu yapalım. Bir saat filan oynarım herhalde, sonra da oturup ne yazayım diye düşünürüm. Sonuç? Dört gündür oyunun başındayım, minimum uyku, maksimum nikotin ve kafein, arada bir Primary Harddisk Fail hatası ve sistemin çökmesi, makinanın dergiye taşınması, tekrar eve dönüş, tekrar oyunun başına geçiş. Arıza oyunla ilgili değildi ve geldiği gibi sessizce gitti, sanırım makine benden sıkıldı ve dışarı çıkıp hava almak istedi! Oyuna gelince, kusursuz değil ama son zamanlarda Starcraft hariç beni bu denli saran bir oyun olmadı, alışılmış RTS tarzından kopuk, kendine has bir yapım.



The Law Maker

Project Airos DOS altında çalışacak şekilde hazırlanmış bir oyun, Windows altında kursanız bile kendine bir DOS penceresi açıp çalışmaya oradan başlıyor. Ancak kurulum ve çalışmanın sorunsuz olduğunu söylemeliyim. Sistem olarak çok abartılı birşey istemiyor, bir P-133 ve 32 MB RAM yeterli olacaktır. DOS oyunu olduğundan özellikle hafıza konusunda oldukça hassas, kurulum ve çalıştırma için 4x hızlı bir CD sürücüye ve HDD üzerinde 110 MB kadar boş alana ihtiyacınız olacak. Oyun öncelikle tek oyuncu düşünülerek hazırlanmış, bir hayli uğraşarak Network üzerinde karşılıklı oynayabilirsiniz ancak hem dengeli çalışmayacaktır, hem de tüm temel özelliklerini yitirecektir. O yüzden çıkan menüden Single Player seçeneği ile yeni bir oyun başlatmak yapılacak en akıllıca iş. Bu arada Mouse ve klavyeniz iyi durumdadır umarım, çünkü onlara bayağı iş düşecek.

The Battle of Tyr

Şimdi konuya bir göz atalım, yıl 2020 ve genel olarak dünya şimdikinden çok daha kötü bir durumda. Yüzyılın başında yaşanan politik ve ekonomik dalgalanmalar Avrupa Birliği ve Birleşmiş Milletler gibi pek çok kuruluşun sonunu hazırlamıştır. Tüm dünya genel bir yabancılaşma sürecine girmiş, tek dünya devleti hayalleri çok gerilerde kalmıştır. Ülkeler daimi bir savaş havasındadırlar, küçük ülkeler güç kazanmak için her yola başvururken, dev şirketler ve gelişmiş uluslar zenginliklerini korumak için silahlanmaya daha fazla para ayırırlar. Fakat her an savaşa hazır bir ordu bulundurmak hem aşırı pahalı, hem de bu tür kuvvetleri gizli operasyonlarda kullanmak politik açıdan tehlikeli olduğundan, bir süre sonra ortaya paralı askerlerden kurulu özel ordular çıkar. ITReC adı verilen bu ordular kısa zaman sonra yasallık kazanırlar ve hatta hisseleri dünya piyasalarına çıkar, çünkü hemen herkesin ufak sorunları için onlara ihtiyacı vardır. Siz burada eski bir paralı asker olan Harlan Michael rolündesiniz. Birgün Granite Corporation isimli ITReC firmasının patronu sizi arıyor ve yöneticilik teklif ediyor. Önceki yöneticinin bir suikaste kurban gittiğini bilmenize karşın bu teklifi derhal kabul ediyorsunuz. Yapmanız gereken iş Granite Corp için bol kazançlı bir gelecek hazırlamak. Ancak olaylar sizi

A.I.R.O.S. isimli çok daha güçlü bir ITReC ile karşı karşıya getirecek, bu adamların amacı dünyayı ele geçirmek. Tabii sizin dünyayı kurtarmak gibi bir derdiniz yok, amacınız firmanızın ve müşterilerinizin çıkarlarını korumak, ayrıca şirket kasasının mümkün olduğunca dolmasını sağlamak. Fakat iki tarafın çıkarları çatıştığında tek çözümün ne olduğunu herkes biliyor, biriniz savaş alanından geri dönmemeli.

Odin's Court

İşin başına geçtiğinizde hemen kasanızın ne kadar boş ve kuvvetlerinizin ne kadar gariban olduğunu farkedeceksiniz. Para ve teknolojiye ihtiyacınız olacak, hem de mümkün olduğunca çabuk! Fakat hayatta güzel şeyler asla derhal gerçekleşmez, o yüzden daha çok kaynak toplamanız gerekli. Şimdi oyunun geçtiği mekanları ve arabirimleri gezerek olaya ısınalım. Öncelikle yeni bir oyuna başlayalım, zamanınızın bir kısmını geçireceğiniz ana binanıza giriyoruz. Buradaki özel büronuz her ihtiyacınıza uygun biçimde tasarlanmış. Masanızda oturuyorsunuz, masanın altındaki kısımdan oyun seçeneklerine ulaşabilir, kayıt ve detay ayarı gibi basit ihtiyaçlarınızı karşılayabilirsiniz. Masanın üzerindeki ekran ay sonlarında size genel durum raporunuzu iletmenin dışında, araştırma laboratuarlarınızla irtibat kurmanızı da sağlayacak. Sağdaki kapı oyundan çıkmanızı sağlarken, tavandaki ekran dünyanın her yanından gelen iş tekliflerini görmenize, soldaki ışıklı pano ise dünya borsalarına girmenize imkan tanıyacak. Masanın üzerindeki dijital takvim ise her tıklayışınızda tarihin bir gün ilerlemesini sağlıyor, yani zaman üzerinde sınırlı bir kontrolünüz mevcut. Öncelikle işe teknoloji arayışlarınızdan başlayalım, masa üzerindeki monitöre tıkladığınız zaman iki kısımdan oluşan bir alt menüye geçersiniz. Technology ve Unit Design isimli bu kısımlar bilimadamı kiralayıp belli konularda araştırma yapmanıza ve edindiğiniz teknolojiyi kullanarak savaş araçlarınızı tasarlamanıza yarıyor. Büyük silah üreticileri artık herkese son ürünlerini satmadıklarından ihtiyacınız olan donanımı kendiniz geliştirmelisiniz. Tech kısmında kiraladığınız bilimadamlarını belli konulara yönlendiriyorsunuz, yaklaşık bir bitirme tarihi sağlıyorlar ama bu süre adam sayısı ve teknoloji seviyesi gibi detaylara göre değişiyor. Unit Design kısmı ise savaşın gerçek anlamda kazanıldığı ya da kaybedildiği yer olarak tanımlanabilir. Basit bir jipten tutun da hover tank ve saldırı helikopterlerine dek kullanmak istediğiniz her birimi burada tasarlıyorsunuz. Yeni geliştirilen araç şasilerine silah, motor, zırh, bilgisayar ve destek sistemleri takmak, sonra da bitirilmiş tasarımın bir prototipini üretip savaşa hazırlamak sizin işiniz. Fakat her prototip büyük paraya maloldugundan, envanterinizde çok fazla araç olması asla mümkün değil. Bu yüzden tasarımlarınızda çok dikkatli olmalısınız. Eğer hızlı savaş taktikleri uygulayacaksanız araçlarınızı hızlı fakat dayanıksız yapmak iyi bir seçim gibi görünebilir, ama ucuz zırhlarla donanmış bir grup tank düşman savunması karşısında hemen eriyip sizi zararlı çıkarabilir. Tabii çok güçlü ve ölümcül birimler tasarlayabilirsiniz, ama bu defa savaş alanında onları üretecek kaynak bulamayabilirsiniz. Her zaman keşif ve saldırı için ayrı birimler yapıp bunları birbirleriyle desteklemek en uygun taktik olacaktır. Ayrıca zaman içinde elinizde bulunan birimlerin tasarımlarında ekler ve değişiklikler yapmak para tasarrufunda bulunmak için iyi bir yöntemdir. Design ekranına dikkatle baktığınızda gereken her bilgiyi orada bulacaksınız.



Valhalla

Tekrar büroya dönelim, ekranın solunda bulunan ışıklı pano sizi doğruca borsaya götürecektir. Burada uluslararası pek çok firmanın hisselerini alıp satma ve bu sayede büyük paralar kazanma fırsatı bulabilirsiniz, tabii kaybedebilirsiniz de! Firmalar faaliyet alanlarına göre sınıflandırılmış durumdalar, rakip ITReC firmalarından tutun da askeri bilgisayar üreticilerine kadar pek çok holding mevcut. Ancak bu şirketlerin hisseleriyle oynayıp gelir elde etmenin dı-



şında birşey daha yapabilirsiniz. Eğer herhangi bir firmanın hisselerinin yüzde ellibirlik bir oranını ele geçirmeyi başarırsanız firmayı devralırsınız. Bu durumda firmanın imkanlarından da faydalanmanız mümkün olacaktır. Mesela bir bilgisayar firmasını satın aldığınız zaman savaş alanında araç fabrikanız iki katı hızlı çalışacak, sigorta firmasını satın aldığınız zaman ise savaş esnasında dost hedeflere verdiğiniz hasarlar sizin kesenizden çıkmayacaktır. Ancak maalesef bu avantajlardan firmanın sahibi olduğunuz sürece faydalanabilirsiniz. Bu yüzden bir firmayı devralırken işinize yarayacağından ve uzun süre elinizden çıkarmayacağınızdan eminseniz harekete geçin, tabii hisse fiyatlarının düşük olduğu zamanları da kollamayı ihmal etmeyin.

Laser Gate II: Ali

Gelelim savaşa, öncelikle tavandaki ekrandan bir iş teklifi gelmesini beklemelisiniz, bunlar belli aralıklarla çıkıyorlar ve tekliflerin geçerlilik süresi işe göre değişiyor. Önemli bir işi kaçırır ya da berbat ederseniz kendinizi kapının önünde bulmanız kaçınılmazdır. İş teklifi geldikten sonra global network vasıtasıyla konu hakkında bilgi alıyor, eğer kabul ederseniz savaş alanına giriyorsunuz. Görevler hep aynı sırada geliyorlar ve zaman geçtikçe zorlaşıyorlar, esas gelir kaynağınız bu olduğundan birini bile kaçırmayın. Savaş alanına girdiğiniz zaman, üzerinde sizin ve düşman kuvvetlerinin yerlerini belirten ikonların bulunduğu yüzlerce kilometrekarelik bir bölge haritası görüyorsunuz. Bir ana üssünüz mevcut, ayrıca düşman üzerine gönderilmek üzere dört saldırı gücü düzenleyebiliyorsunuz. Zaman akışını kontrol eden ve ana üsse girmenizi sağlayan tuşlar da yine burada bulunuyor. Modify Forces tuşu ile üsteki kuvvetinizi saldırı güçlerine taksim edebiliyor, ayrıca birbirine yakın güçler arasında birim takası yapabiliyorsunuz. Bir takımı

seçip göndermek istediğiniz yeri tıklamak gereken rotayı çizmeye yetiyor, varılan noktada düşman varsa savaş ekranına giriyor ve çatışmaya başlıyorsunuz, tabii zor durumda adamlarınızı savaştan kaçırabilirsiniz, bu size hiçbir şey kaybettirmiyor.

When Death Calls

Doğrudan savaşa girmeden önce ana üssünüze girip bir kuvvet oluşturmanız gerek. Üs binalarının kurulumu çok ilginç, ana karargah binanızı seçince ekranın yanında çıkan bina seçeneklerinden birini uygun bir yere tıklıyorsunuz. Sonra buraya bir işaret fişeği atılıyor ve gereken prefabrik materyal bir kargo uçağından paraşütle bırakılıyor. İnen sandıkları açmak ve inşaatı tamamlayıp biten binayı çalıştırmak ise Engineer denen elemanın işi, onu seçip malzemeleri tıklayın yeter. Önce inşaatı yapacak, sonra binanın çalışmasına nezaret edecektir. Onu çıkarıp başka bir işe koşabilirsiniz ancak o zaman o bina devre dışı kalır. Temel binalar şunlar. Solar Panel binalara enerji sağlıyor, Nanite Factory her tür aracı üretiyor, Invitro Tank klonlama metoduyla istediğiniz elemanları sağlıyor, Mining Facility ise yeraltından maden cevheri çıkarıyor. Diğer ek binalar ise farklı işlere yarıyor, mesela Hover Tank üretmek için Tech Center, helikopter için Helipad ve Ammo Depot, basit askerleri ölümcül komandolara dönüştürmek için ise Training Center gerekli. Savaşın ekonomisi şöyle işliyor, bina ve asker için nakit paraya ihtiyacınız var, her tür araç ise madenlerden çıkan Resource Unit (RU) sayesinde üretiliyor. RU çıkarmak için önce bir Ore Sniffer aracı üretip haritayı dolaşmalısınız, bulduğu kaynakların üzerini bayrakla işaretleyecektir. Sonra bu bayrakların olduğu yere Mining kurduğunuz zaman RU çıkarırsınız, ancak madenler sınırsız değil. İşi biten binaları satarak paranızın yarısını geri alabilirsiniz, kalan malzeme ise savaş sonunda tekrar paraya dönüş-



türülecektir. Sınırsız birim üretemiyorsunuz, belli bir Command Point sınırı var ve her ünite bir miktar götürüyor. Ancak Mobile HQ aracı üreterek puanlarınızı artırabilirsiniz. Bu araç ayrıca savaş esnasında ana üsle irtibat kurarak destek birimleri getirmenizi de sağladığından çok önemli bir rolü var.

Guilty As Hell

Oyunun en büyük özelliklerinden biri son derece mantıklı bir yapısı olması, savaş alanı hurdalığa dönüyor, birimleriniz dumanlar içinde kalıyor, en önemlisi cephaneleri bitiyor. Tabii isterseniz cephanelerini sonsuz yapmayı seçebilirsiniz ama işin tadı kaçar. Ekranın yanındaki menü birimlerin hangi silahı kullandığını ve cephane miktarını gösteriyor. Ammo Depot ve



Helipad yardımıyla cephanelerini doldurabilir, Repair Facility ile yaralarını onarabilirsiniz, aslında bir üniteyi bile kaybetmemeye bakın, çünkü yapmak zor ve pahalı. Ayrıca savaşta tecrübe kazandıkça daha güçlü ve ölümcül bir hale geliyorlar. Gerekli birimleri taşıyıp düşman üssünün yakınında yeni bir üs daha kurabilirsiniz, ama dikkat edin sonuçta harcadığınız para ücretinizi aşmasın. Ne de olsa siz para için savaşıyorsunuz. Yapay zekaya gelince, genelde siz saldıran taraf olduğunuzdan düşman defansta kalmayı tercih ediyor, ancak maden çıkarmak gibi bir sorunları yok ve haldır haldır üretim yapabiliyorlar. Zaman geçtikçe işler tersine dönüyor, bilgisayar neyin canınızı yakacağını anladığında merhamet göstermeden saldırıya geçiyor. Görev içeriği büyük farklılıklar gösterse de her zaman geçerli olan taktik savaş alanını hemen keşfedip düşman üssüne en zayıf noktadan dalmak. Bu tankla ya da komandolarla indirme yaparak olabilir, ama sallanırsanız zararlı çıkarsınız. Bazen ünitelerin yolunu şaşırması ya da ateşe karşılık vermemesi ise her oyunda olabilen kusurlar, ama zaten bir an bile onları gözden ayırmamanız gerekiyor.

The Shining

Grafikler, ses efektleri ve müzikler hiç fena değil, gözü ve kulağı yormuyorlar, ayrıca sizi havaya sokmayı başarıyorlar. Haritalar güzel tasarlanmış, görev sayısı ise 60 civarında, tabii ayakta kalabilirseniz. Project Airos tam anlamıyla Command & Conquer, X-Com ve Mech Commander oyunlarının sıhhatli bir bileşimi, tüm iyi yanlarına ve hatta çok daha fazlasına sahip. Daha cilalı grafiklere ve bol ara sahneye sahip olsaydı tam bir klasik olabilirdi. Ancak şu haliyle bile kaçırılmaması gereken bir oyun, herşeyden önce para ve güç için savaşıyor, kendi silahlarınızı tasarlıyor, hatalarınızın bedelini işinizi kaybederek ödüyorsunuz. Uzaylı işgalcilerle dolu oyunların arasında ilaç gibi geldi. Kesinlikle alın ve oynayın, ama arada uykuyu ihmal etmeyin.



YAZAR	: War Lord				
FİRMA/TÜR	: Ocean/RTS				
SİSTEM	: DOS/Windows 95/98	HDD	: 110 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	:	ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆
DESTEKLENENLER :	3Dfx - SW			LEVEL CD	:

GENEL PUAN 8

WARLORDS III DARKLORDS RISING

Tehlike, karmaşa, savaş ve zaferlerle dolu yeni dünyalara uzanan bir kapının önündesiniz. Warlords III:Darklords Rising dünyasını keşfederken iyi bir şövalye olabilir yada canınızı verebilirsiniz. Önemli olan cesaretle dolu olan benliğinizi ispat etmeniz. Kapıyı aralayın ve karanlık dünyaya bir adım atın içinizdeki ışık size yol gösterecektir.

Kalbinizden gelen sesler her ne kadar bu dünyalarda duyacağınız kılıç, balta, mızrak ve sonrasında gelen acı çığlıklara benzemese de eğer zaferi kazanan her seferinde siz olacaksanız tüm bunlara değecektir.

Epik dünyaların savaş stratejileri kaldığı yerden devam ediyor

Geyik geyik geyik.... Boş ve hoş laflar. İki üç gün önce Kadıköy sahilinde hasırlarda birkaç arkadaşla muhabbet ediyor bir taraftandan da müzik kutusundan seçtiğimiz müzikleri dinliyorduk. Konu döndü dolaştı hayallerimize ve neredeyse çoğunun gerçeğe dönüştüğüne geldi. Yıllardır filmlerin konusu olan benimde küçüklüğümden beri aklıma takılan ışınlanma olayını geyik bazında çeviriyor ve birgün bununda gerçekleşeceğini konuşuyorduk ki birden durakladım ve aslında ışınlanma çağının çok yakınında olduğumuzu fark ettim. İnsanın varlığı düşünce ile başlar. Bundan da şu sonuç çıkar insan düşündüğü ve anlaşabildiği yerde yaşıyordur. Internet ve teknoloji tüm bunları bizim kapımıza getirmiyor mu? Yani hiç yerinizden bile kıpırdamadan bilgisayarda geliştirdiğiniz bir projeyi Japonya'daki mühendislerle tartışıp Almanya yada Rusya'da bir yerlere rahatça gönderebiliyorsunuz. Hatta teknolojinin ilerlemesi ile birlikte hiç bulunamayacağınız sanal ortamlara ulaşabiliyorsunuz. Öyleyse vücudunuzun Amerika'ya ışınlanması neyi değiştirecek. Eğer oradaki işlerinizi dokunarak yada konuşarak halledeceğinizi sanıyorsanız hala sıradan bir vatandaşsınız demektir. Ev almak, araba kiralamak,her türlü bilet ayırtmak,marketten alışveriş yapmak ve hayal edebileceğiniz herşey zaten Internet'ten hallediliyor. Orada da yine teknolojiye ihtiyacınız olacak. Bizim kafamızdaki ışınlanma bunun sadece bir adım ötesi ve sadece cansız, düşünemeyen nesnelerin ihtiyacı değil mi? Bu sadece dar bir bakış açısı. Sizler böyle düşünmüyor olabilirsiniz fakat hiçbir ışınlanma aletinin de sizi Warlords dünyasına götürebileceğini sanmıyorum. Öyleyse koltuğunuza oturun ve güzel oyunların zevkini çıkarmaya bakın.

Back to the Real World

Okuyucuya iyi bir gaz verdikten ve hoş muhabbetten sonra biraz vites düşürüp oyundan bahsedelim. Turn tabanlı bu strateji oyununda yüksek çözünürlükte kuşbakışı bir haritadan savaşçılarınızı ve savaş ünitelerinizi yönetiyorsunuz. Her oyuncu sırası geldiğinde hamlesini yaparak düşmanına ait yerleri ele geçirmeye çalışıyor. Bu esnada tabii ki uyguladığınız stratejinin ve düşman ünitelerinin hareketlerini gözlemenizin de çok önemi var. Warlords serisinin fantastik strateji türünde üçüncü oyunu olan Darklords Rising doğal olarak önceki bölümlerine göre birçok yenilik içeriyor. Grafikler gerçekten çok detaylı ve gerçekçi özellikle el çizimi ara ekranlar dikkat çekici. Ses efektlerine gelince oldukça seyrek fakat yerinde ve arka planda sürekli atmosfere uygun bir müzik devam ediyor.

Warlords 3 son zamanlardaki tüm stratejilerde olduğu gibi çok oyuncu destekli bir oyun. Oyun menülerinden Single Player seçeneğini seçerek tek kişilik de oynayabileceğiniz gibi network altında 9 yeni Multiplayer oyunundan birini seçerek 8 kişiye kadar Red Orb Zone, Mplayer, TCP/IP, Lan desteğiyle ve çok çok uzun bir zamanınızı alacak olsa da karşılıklı satranç hamleleri yaparmış gibi e-mail ile oynayabilirsiniz. Karmaşadan kaçanlar da sadece tek bir CD'yi yükleyerek hem fazla masraftan kurtulur hem de iki arkadaş strateji kabiliyetlerini karpıştırabilirler. Kısacası Warlords 3 iyi bir çok oyuncu desteğine sahip. Oyuna yeni eklenen 4 yeni Campaign ve 15 yeni senaryo yanında orjinal Reign of Heroes Campaignleri ve 13 orjinal senaryo yer alıyor. Ayrıca 31 tanesi yeni 95 ünite ve 5 tanesi yeni toplam 15 kahramanla oyunu yönetiyorsunuz. Sadece bu bölümlerle kısıtlı kalmak zorunda değilsiniz. Oyunun diğer bir özelliği de senaryo ve Campaign editörlerini içermesi. Böylelikle kendi isteğinize uygun ve







oldukça kolay bir şekilde yeni bölümler yapabilir ve bir süre sonra eski bölümleri oynamanın verdiği can sıkıntısına düşmezsiniz. Bu bir bakıma da şu anlama gelir ki, Internet aracılığıyla kullanıcıların yada firmanın yaptığı yeni yeni bölümleri de download edebiliriz.

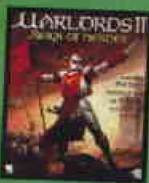
Biraz oyunun oynanmasından ve kısa kısa birkaç kolaylıktan söz edelim. Warlords turn üzerine kurulu bir oyun yani oyuncu kendi sırası geldiğinde tüm askerlerini yada kendi uyguladığı stratejide istediği üniteleri sahip oldukları sınırlı hareket çemberinde hareket ettirir ve hareket hakkı diğer oyuncuya geçer. Sağdaki menülerden tüm yaptıklarınız hakkında raporlar alabilirsiniz. Aslında oyunun arabirimi oldukça kolay ve aklınızın karışmasına neden olmadan 5 dakika gibi bir sürede tüm detayları anlayabilirsiniz. Her karakterin gücü, bir turnde yürüyebileceği mesafe gibi özellikleri farklı. O yüzden savaşa uygun olmayan adamlarınızı tek tek ayırıp haritayı ve düşmanın ele geçirdiği yerleri keşfetmek için dolaştırın çünkü bu karakterler savaşta size bir yarar sağlamazlar. Size ait yerlerde yeni üniteler yetiştirin ve eğer kritik bir yerde ise, kalenizi koruyacak en az iki kişi olmadan oradan ayrılmayın. Ava çıkan avlanır hesabı yeni yerler ele geçirmek için kalenizi kimsesiz bırakıp elinizdekileri de kaybedebilirsiniz. Düşman kalelerinin içinde kaç asker olduğunu kontrol edin ve onlarla kapışacak üniteler olmadan saldırmayın. Ele geçirdiğiniz yerleri savaştan hemen sonra ya yıkabilir yada yağmalayıp hazinenizi güçlendirebilirsiniz. Elinizde yeteri kadar para olunca kalelerinizi geliştirip yeni ve daha dayanıklı şekilde upgrade edin. Yine seçeneklerden savaştaki ünitelerinizi dizilişini bile ayarlayabilirsiniz. Ama çok özel bir durum olmadıkça standart şekil en yararlısı olacaktır. Özellikle çok fazla rakibinizin olduğu oyunlarda işinize yarayacak kişilerle en azından düşman sayınızı azaltmak için barış yapın. Diğerlerini yok edince onunla uğraşırsınız.





Oyunda hareket hakkınızı iyi kullanmanız gerekiyor çünkü güç toplamaya çalışırken rakipleriniz bir çok yeri ele geçirip oyunu alabilirler. Büyüler ve diğer önemli nesnelere sahip olsanız da onlar size sadece savaşlarda çok az ek bir güç getirir hızlı davranıp iyi hareketler yapmanız gerektiğini unutmayın. Anahtar oyuncu sizin kahraman oyuncunuzdur. Bu savaşçı diğer ünitelere göre daha güçlü ve hızlıdır. Diğerlerine liderlik ederek iyi işler başarabilirsiniz. O yüzden kahramanınızı iyi yönlendirin ve kaybetmemeye bakın. Oyundaki savaş ekranları interaktif olmadığı için siz hiçbir şekilde karışamıyorsunuz. Gerçek zamanlı stratejilerdeki gibi savaş stratejinizin hiçbir önemi yok. Savaştaki kayıp yada kazancınızı belirleyen faktörler güç, kabiliyet ve moral. Her bölümün başında bir hikaye var. Onları okumanız gerekmiyor fakat sizi oyuna adapte ettiği de bir gerçek. Oyunun kendi editöründen haritadan, nesneye ve hikayeye kadar istediğiniz herşeyi değiştirebilir ve tam anlamıyla yeni bir bölüm yaratabilirsiniz. Oyunun zevkini çıkarmanın birçok yolu yolu ve bedeli var. Eğer arkadaşınızla oynayacaksınız modem, network yada e-mail yeterli olacak fakat Red Orb'un özelleştirilmiş Internet sunucusu değişik oyuncularla oynamak için en iyi seçenek. Network oyunlarında ayarlayacağınız birçok ekstra özellik var. İsterseniz hızlı bir oyun akışı için hamle yapacağınız ve düşüneceğiniz zamana limit koyabilirsiniz. Kendine güvenenler için karşı tarafı oldukça zorlayacak bir kural.

Warlords öyle bir oyunki sizi kendi dünyasına çekecek ve gecelerinizi elinizden alacak. Ve sabah olupta uyandığında da içinizde iyi bir oyun oynamış olmanın heyecanı devam edecek. Eğer turn tabanlı stratejileri seviyorsanız zaten kaçırmamanız gereken bir oyun. Oynadığınızda Warlords 3 ün verdiğiniz parayı hak ettiğini göreceksiniz.



YAZAR :Vortex (trance-tr@hotmail.com)
FIRMA/TÜR : RedOrb Enterainment/Strateji (Turn Based)

SİSTEM	: Windows 95/98	HDD	90MB
İŞLEMCİ	: Pentium 100	CD-ROM	: 2X
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 8 Kişi

DESTEKLENENLER :

GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆
Oynanabilirlik	: ★★★★★★★☆☆☆
LEVEL CD	: Eylül/98

GENEL PUAN 8

Dreams
Düşlerden Gerçeğe

Geçen ay tam sürümünün birinci bölümünü verdiğimiz Dreams adlı oyunun bu ay da tam çözümünün ilk bölümünü veriyoruz. Gözlerinizi kapatın ve düşlerin sınırsız dünyasına dalın...

TAM ÇÖZÜM

Zırrrrrrrrrr Zırrrrrrrrrr

Ben: Of Allahım sabahın köründe kargalar kahvaltı yapmadan arayan da kim acep? Kimsin?

O: Olm ne bu şiddet böyle

Ben: Ne arıyon sabahın bu saatinde tüm gece yazı yazdık herhalde.

O: Ne sabahı be. Saat 12 oldu. Hadi yazıları kap gel de baskıya girelim. Daha dergi çıkarıcaz herhalde.

Ben: Ya Şimdi yazıyı bırak da sana gördüğüm rüyayı anlatayım.

O: Tamam. Ama kısa kes daha çok işim var.

Ben: Sus da dinle. Neyse nerde kalmıştım. Bak aklımı karıştırdın. Zaten hala uykuluyum. Ben sözümü bitirene kadar konuşma. Yazıları bitirince biraz kestiriyim de sabah erkenden yazıları götürür, böylece rahata ererim diye düşünüyordum ki gözlerimi açtığımda elimde bir kamera abuk subuk bir yerde geziyor ve anlamsızca her yeri kameraya alıyordum. Ama görceksin. Gökyüzünde yüzen balıklar, rengarenk cinler, hem uçan sadece balıklar değil, balina ve hatta üzerinde durduğum ada ve ben bile uçabiliyordum.

O: Neymiş be o.

Ben: Sus iki dakka be. İşte bu sırada arkadan Lara'yı andıran birini gördüm. Gerçi bu biraz daha kaslıydı ama saçları ve hareketlerini görsen aynı Lara. Beni fark ettiğinde yanıma uçan tekmeyle geldi ama iyi ki ıskaladı. Konuşmaya çalıştım ama beni dinlemesi için kamerayı kafasına geçirmem gerekti. Beni düşmanı zannettiğini ve o yüzden uçan tekme attığını ama kafa atmış olsaydı asla ıskalamayacağını da iletti. Adı Duncan'mış, Düşler ülkesini Ray adında birine karşı korumakla sorumlu olduğunu söyledi. Eğer Ray Düşler ülkesini ele geçirmeyi başarırsa dünyayı da ele geçirebilirmiş. Her an Ray'in düŞmanlarına karşı tetikteymiŞ. Tam yardım teklif edecektim ki sen rüyanın içine aradın. Aslında rüya biraz bana garip geldi. Sence nasıl.

O: Selam. Bizleri kötülüklerin efendisi Ray eğitti. Savaş stilime hayran kalacaksın... Düzeltme nefret edeceksin....

Ben: Yoksa yoksa Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa Bu bir Rüya olmalı

O: Zaten öyle...

Sorulara Cevaplar

Seçenekler menüsü içerisinde bulunan Gerçek Gölge, Otomatik Dövüş, Sinemaskop Ekran seçeneklerinin aktif durumda olmalarında yarar var. Oyunun otomatik kaydetme özelliği nedeniyle sadece belirli noktalara gelince kendiliğinden kaydedilir ve Yükle menüsünden istediğiniz birini yükleyebilirsiniz. Oyun esnasında J tuşu ile Joystik'i, K tuŞu ile de klavyeyi aktif hale getirebilir, L tuŞu ile yükle menüsünü açabilir, F3 ve F4 tuşları ile de ekran çözünürlüğünü ayarlayabilirsiniz. Tab tuşunu kullanarak Sihir ve Macera menülerine ve boşluk (Space) tuşu ile de dövüş modunu açıp kapatabilirsiniz. Dövüş modunda CTRL tekme, CTRL+İLERİ uçan tekme ve ALT ile de yumruk atabilirsiniz. Normal modda CTRL ile yapılması gerek iŞlemleri yapabilir, ALT ile zıplayabilir ve ALT+İLERİ ile de uçabilirsiniz. Ekranın sağ altında bulunan büyüleri kullanmak için solda sağa doğru sırasıyla 1,2 ve 3 tuŞlarına basmanız yeterli olacaktır.

Angkor Adası

Mavi cin ile konuşun. Mana barınızı doldurmak için ada etrafına dolaşın ve mavi baloncuklardan toplayın. Mana barınız dolunca başlangıç noktasının tam karşısında kalan Hamam adasına uçun. Adaya konunca kırmızı cini yakalayın. Size verdiği ok'u almak için yanına gidin ve bir süre CTRL tuŞuna basılı tutun. Kapının köşesinde duran mavi cin ile konuşun ve CTRL tuşuna basarak kapıyı açın. Hamam içerisine girdiğinizde iki canavarın koruduğu bir kaldıraç göreceksiniz. Artık oyun ve heyecan başlıyor. Bu kaldıracı hareket ettirmek için bu iki canavarın ben diyim karınca siz diyin peygamber devesi cesetlerini çiğnemek gerecek. Kaldıracı indirerek Angkor adasındaki mağaranın kapısını açmış oldunuz. Tebrik ederim. Bunun yanında size biraz da bela veriyorum. Hamamın içerisinden çıkın ve geldiğiniz adaya geri dönün. "Hey dur dur! İlk olarak uçmak için biraz Mana toplaman gerekecek." Unutmayın, acele giden



ecele gider. Angkor'a ayak basınca direkt olarak mağaraya gidin ve kapıdaki varlıkla konuşarak daha fazla yaşamasının bir anlamı olmadığını anlatın. Aynı şekilde mağara içerisindeki diğer yaratıkları da öldürün. Benim tavsiyem uçan tekmeyle girmek. Eğer tam yerine isabet ederse tek hamlede ölebiliyorlar. Yeşil cini görene kadar bu şekilde ilerleyin ve yoldaki yarıkların üzerlerinden atlayarak geçin. Oraya girmek size hiçbir şey kazandırmayacaktır. Unutmayın sakın, yeşil cin yol gösteren cindir. Onu takip ettiğiniz sürece kaybolmazsınız. Yeşil cini takip edin. Böylece Kolonlar mağarası adında bir yere ulaşmış olmalısınız. Burada yapmanız gereken bir platformdan ötekine atlamak. Bu Şekilde atlarken Duncan'ın gölgesini takip edin ve gölge platform üzerine gelince zıplama tuşunu bırakın. Yolun ikiye ayrıldığı noktada soldan ilerleyerek gittikçe yükselen platformlara tırmanın. En yüksek platform üzerinde duran anahtarı alın. Yolun ikiye ayrıldığı noktadan itibaren devam edin. Aynı işlemi zorlanmadan yapmanın bir yolu daha var. Bunun için ilk olarak Mana toplayın, uçarak altın anahtarı alın ve yeşil cinin bulunduğu platforma doğru ilerleyin. Yeşil cini takip ederseniz Sualtı Sürüşü isimli bölüme geçeceksiniz. Paniğe mahal yok. Önden kadınlar, çocuklar, hamile, sakat ve gaziler... Neyse burada hep sağdan yüzün ve ölmemek için Mana toplayın.

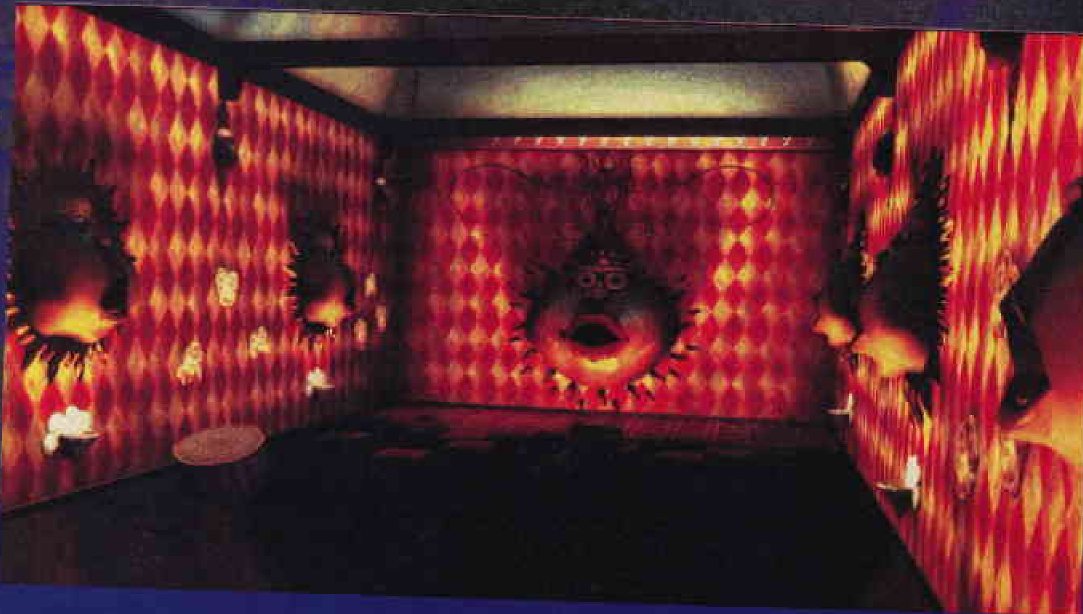


Sihirli Göl

Bu bölümde değişik yerlerde bulunan dört resmi almanız gerekli. Tabii ki bu sırada bazı şeylerle tartışmak zorunda kalabilirsiniz. Bu dört resimden biri gölün kıyısında, ikincisi suyun üzerinde, üçüncüsü yüksek bir kayanın üzerinde, öteki de mağaranın girişinde. Bu işlemleri suyun ortasından çıkan mavi boncukları toplayarak Mana'yı yükselttikten sonra uçarak da yapabilirsiniz. Hamam'ın içine girin ve tüm yaratıkları öldürdükten sonra havuza atlayın. Havuz içerisinde bulunan boruyu alın ve Hamam'dan dışarı çıkın. Dışarıda sizi gezdirmek için bekleyen köpekbalığının üzerine atlayın ve uçarak onu izleyin. Gideceğiniz yere kadar düşmeden uçmak için de balığın arkasından bıraktığı Mana'ları toplayın. İki Kaya adasına varınca uçan kırmızı cini yakalayın ve size bırakacağı enerji paketini (bu her ne kadar sihirbaz şapkası içinde benim burada ne işim var gibi duran bir tavşan olsa da) alın. Artık kırmızı cin oldukça hızlı ve çevik olduğu için yakalamak biraz zor olabilir. Ama ben size inanıyorum. Başarabilirsiniz. Hadi bir kere daha.... Neyse enerji paketini almak için CTRL tuşunu kullanmanız gerektiğini umarım unutmamışsınızdır.

Heykel Adası

Heykelin yanındaki büyücüyü gördükten sonra heykelin arkasındaki duvara tırmanın. Burada sizi bekleyen bir kırmızı cin göreceksiniz. Ona dokunun ve size vereceği davulu alın. Tabii bu işlemleri çok hızlı yapmanız gerekecek. Çünkü Mana gücünüz çok hızlı bir şekilde azalıyor. Bunun için ilk olarak heykelin önünden akan nehir üzerinden biraz Mana toplayın ve İki Kaya adasına geri dönün. Burada bir süre dinlenip Mana topladıktan sonra Afrika adasına gitmeniz gerekecek. Ama uyurken bile tek gözünüz açık olmalı. Aksi takdirde Ray'in acımasız adamları size acımasız bir şekilde acı verebilirler (acımasız olduklarını söylemiştim). Afrika adasında, Heykel adasından tanışıklığımız olan büyücüye davulu verin. Eh buradaki iş sona erdiğine göre geliş rotasını baş aşağı ederek aynı yoldan geri dönebiliriz. Bu sefer son durak Heykel adası. Diğer bölüme geç-







mek için heykelin önünde durun ve CTRL tuşuna bir süre basılı tutun. İşkence odasında bir kafes içerisinde tutsak edilmiş cin ile konuşun ve hemen karşıdaki masanın üzerindeki kılıcı alın. Cini kurtarmak için ölüm koridorunun sonundaki kaldıracı indirmeniz gerekli. Kaldıraç, son odanın girişinin solunda kalan oda içerisinde. Kaldıracı indirdikten sonra tekrar cinin kafesine doğru ilerleyin. Tabii bu arada canavarları öldürmeniz gerektiğini hatırlatmamda yarar var. Bu bölümde canavarları öldürmek için yayı kullanın ve yaralandıkça tedavi edin. Çünkü bu bölümde Mana gücünüz devamlı yükselecek ve bölüm sonunda ağzına kadar dolu olacaktır. Kaplanın odasında önceki bölümde serbest bıraktığınız cini bulun. Cine ulaşmak için kaplan postunun bulunduğu odanın içerisinde hemen solda bulunan koridora girin ve sonuna kadar ilerleyin. Cini postun bulunduğu odadaki ölümsüz canavarla tanıştırın. Belki bu canavar kurbağaya benzemiyor ama çok hoş bir hatuna dönüşüyor. Olsun, zaten cin de prensese benzemiyor. Heykel adasından tavŞanı alın ve köpekbalığının bıraktığı Mana'ları toplayarak muhitine kadar takip edin.

Kolonlar Adası

Tam olarak önüne konduğunuz mabetin, iki kapısı var. Ama bizim için şu an önemli olan sol kapısı. Sol kapıdan içeri girin ve içerisinde bir süre gezdikten sonra bir cinle karşılaşacaksınız ve bu size görünmezlik büyüsünü verecek. Dışarı çıkın ve manastırın tam karşısındaki Kanyonun adasına doğru uçun. Eğer yeterli Mana'nız yoksa sütunların yanında bir süre bekleyin ve çıkan Mana'ları toplayın. Kanyonun adasına varınca ilk olarak cinle konuŞun. Bayağı küstah bir cin. Kimle konuştuğunun ve yaşamının kime bağlı olduğunun farkında olmasa gerek. Adanın öteki tarafında mantara benzeyen bir balonla uçan cini bu cinin tam tepesine getirmeniz gerekli. Mana'nızı tamamlayın ve ona yol göstermek üzere yanına gidin. Bu arada sizi durdurmak için ortalıkta dolaşan cinler için de yumruklarınızı kullanın. Size verdiği aracı alın ve tekrar Kolonlar adasına dönün. Yine sol kapıdan manastırın içerisine girin ve orada sizi bekleyen sörfü alın ve manastırdan dışarı çıkın. Karşınızda duran Rüzgar adasına uçamadan önce Mana'nızı tamamlayın ve tatlı bir rüzgar eşliğinde uçmanın doyumsuz zevkine varın.

Rüzgar Adası

Rüzgar adasına varınca hemen arkanızı dönün ve adanın sol tarafına doğru uçun. Unutmayın arkanız adaya dönük. Birinci kapıya ulaşınca içeri girin ve cinin bıraktığı anahtarı alın. Bu anahtarı kullanarak Müzik odasının kapısını açabilirsiniz. Bu odadan dışarı çıkınca Rüzgar adasına ilk defa geliyormuşçasına deminki işlemlerin aynısını tekrar yaşarsınız. Şimdi tekrar arkanızı dönün ve adanın sol tarafına doğru bu sefer ikinci kapıyı bulana kadar uçun. Odadaki çukurdan atlayarak karşıya geçin ve cinin verdiği sihirli notayı alın. Kapıdan dışarı çıkın ve tekrar adaya ilk geldiğiniz noktaya gelin. Adadaki kapının önünde durun ve bir süre CTRL tuşuna basılı tutun. Açılan kapıdan içeri girin. Burada sizi, zamanlamanın önemli olduğu bir bulmaca bekliyor. Platformlardan bayram çocukları gibi atlayıp zıplayarak karşıya geçin ve Sörf Sürüşü'ne hazırlıklı olun. Bu sörf gezintisi sırasında dikkat etmeniz gereken iki noktadan biri hız kesmemek veya durmamak, ikincisi de duvarlara çarpmamak. Eğer sınırı aşacak olursanız, bölüme odanın en başından tekrar başlamak zorunda kalabilirsiniz.

Not: Sinan'la aramızdaki bir yanlış anlama sonucu kısa kesmek zorunda kaldım.

Ben: Her neys... Bu aylık da bu kadarmış. Önümüzdeki ay görüşmek üzere. Kısmet...

Sinan: Hı! İsmet kim?

Ben: Ne? İsmet'i de nereden çıkardın?

Sinan: Sen dedin.

Ben: Kısmet dedim.

PHANTOM

Alley 19



Meslek aşkı

Mesleğimi seviyorum. Berker olsun, Murat olsun, Sinan olsun yazar arkadaşlarımın hepsi son derece eğlenceli insanlar. İşin içine bir de okuyucuların ilgisi girince maaşımın azlığını gözardı edip Level'da mutlu bir şekilde çalışmamı sürdürebiliyorum. Tabi bir kaç istisnai durum dışında. Elime geçen oyunlar Fifa, Starcraft veya Quake kalitesine ulaşamayınca çizdiğim pembe tablo tamamen değişiyor. Peki tüm bunları neden anlatıyorum ve lafı neden bu kadar uzatıyorum? Sebep, bu kez derinliği fazla olmayan bir oyunla uğraşmak zorunda kalmam.

Bilgisayar ekranlarında karşımıza sıkça çıkmayan bowling, Logicware firmasının Alley 19'u Macintosh'dan PC'ye uyarlamasıyla en sonunda evlerimize kadar girmeyi başarıyor. Oyunun en büyük özelliği turnuvaların 50'li yılların Amerika'sında değişik bir atmosferde gerçekleşmesi. Herhangi bir açılış demosuyla karşılanmamamız ve CD'nin topu topu 30 MB'ının kullanılmış olması beni biraz hayal kırıklığına uğrattı.



Alley 19, en fazla 4 kişiyle oynanabiliyor. Oyunda giyim tarzlarıyla 50'leri andıran ikisi erkek, ikisi kadın 4 yarışmacı profili var. İsimlerin yazılması ve H/C ile bilgisayar tarafından da kontrol edilebilecek 1-3 oyuncunun belirlenmesinin ardından 6 rengin birini seçerek kullanmak istediğiniz topta karar kılabilirsiniz. Bu menüdeki diğer bir ayrıntı sayesinde etkisi sadece grafiklerde kalan sağlak ve solak seçimi yapılıyor.

Çoğunuzun defalarca oynadığından şüphem yok ama yine de bowling nedir ne değildir kısaca anlatayım. Oyun boyunca top, her iki atışta bir el değiştiriyor. Oyunculara 10'ar kez sıra geliyor. Hedefiniz topu mümkün olduğunca fazla sayıda labuta isabet ettirmek. 10'unu ilk atışta devirirseniz X, iki atış sonunda devirirseniz \ alıyorsunuz. Bu sonuçlar bir sonraki turda sıra size geldiğinde alacağınız puanların değişik şekillerde katlanarak artmasını sağlıyor. Son turda X veya \ (o çizgilere strike veya spare denir kanımca - BLX) yaparsanız ek bir şansa sahip oluyorsunuz ki bu da başa baş giden müsabakalarda son derece önem kazanıyor.



Bowling ayakkabılarından nefret ederim!

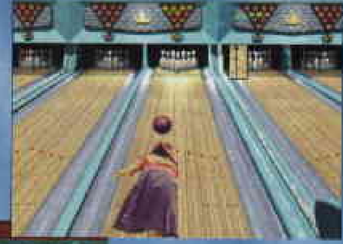
Söz konusu oyun, atışlardaki en ufak açı farklarının bile büyük oynamalara sebebiyet verdiği bowling olunca en çok merak edilenlerin başında kontrollerin bize ne kadar özgürlük sağlayabileceğinin gelmesi normal. Alley 19, mouse aracılığıyla gerçekleştireceğiniz atışlarda her zaman düşündüklerinizi yapabilmenizi engelliyor. Hele hele 300 puan falan almayı aklınızdan hiç geçirmeyin.

Topun alacağı yönü önceden görebileceğiniz ufak menü başlarda en büyük yardımcınız. Bilgisayara karşı mücadele ettiğinizde işiniz zorlaşıyor ve sık sık rakibinizin bütün labutları devirip ekranı X'lerle doldurduğuna tanık oluyorsunuz.

Atışlarda çizgiye ne kadar yaklaşabileceğinizi belirleyememeniz ve çizgi faulünün olmayışının neticesinde sıranız geldiğinde her seferinde mousu sağa çekip adamı yerinden kaldırmak, topu almak, son adımda da hızı ve yönü belirlemek tüm yapabilecekleriniz. Topu hızla yuvarlamak çoğu kez yandan dışarı çıkmasına yol açıyor. Bombeli atışlar, isabet ihtimalini arttırdığından avantaj sağlayacaktır.

Stats sayfasında hangi isimle kaç kez oynadığınız, tüm ortalamalarınız ve son 3 oyunu kapsayan değerlendirmeniz yer alıyor. Ana menünün dekorunu oluşturan oda tümüyle interaktif hazırlanmış ama buradaki alet edevatı kurcalamanın ne işe yaradığını çözmek epey güç.

Normal turnuvaların dışında, Rock'n Bowl seçeneğiyle etrafı balonlarla süsleyip sözde festivalimsi bir hava yaratılmak istenmişse de bana bowling salonundan çok düğün salonu dekorunu andırdığını itiraf etmeliyim.



Grafik dediğin nedir ki?

Ne yazık ki grafikler düşük çözünürlükte ve 256 renk. Oyuncuların, hızı saniyede 3-4 kareyi bulan akıcılıktan uzak hareketleri oyunun güçlü olmasını beklediğim görsel özellikleri bakımından yaya kalmasına yol açmış.

Müzikler çok şükür ki grafiklere benzemiyor. Gerçekçi ses efektleri ve yarım yüzyıl öncesinin CD kalitesinde orjinal müzikleri, durumu biraz olsun düzeltiyor.

Alley 19, internet ve network üzerinden oynanabiliyor. İster tek bir bilgisayarda oynayın, ister çoklu oyuncu seçeneğini kullanın 4 kişiyle sınırlısınız.

İddiam, bir kaç ufak ayrıntının oyunu güzelleştirebileceği yönünde. Ömeğin atışlar öncesinde topun boyutunu belirleyemiyorsunuz.

Salonların sayıca azlığını ve evinize uzaklığını düşünürseniz, sonuçlarıyla sürekli olarak kendini tekrarlamayan Alley 19'la uzun süre eğlenebilirsiniz. Üstelik bu, 3D hızlandırıcı karta ihtiyaç duymayan düşük sistemlerde bile rahatça çalışabilecek bir oyunsa. Yine de umarım piyasaya daha fazla bowling simulasyonu çıkmaz.



YAZAR	: Ozan Ali Dönmez (mailme.ozi@mailexcite.com)				
FİRMA/TÜR	: Logicware/Bowling				
SİSTEM	Windows 95	HDD	: 10 MB	GRAFİK	: ★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 60	CD-ROM	: 2X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 4 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★
				Oynanabilirlik	: ★★★★★★★
DESTEKLENENLER :				**LEVEL CD**	:

GENEL PUAN 6

Jewels II
The Ultimate Challenge

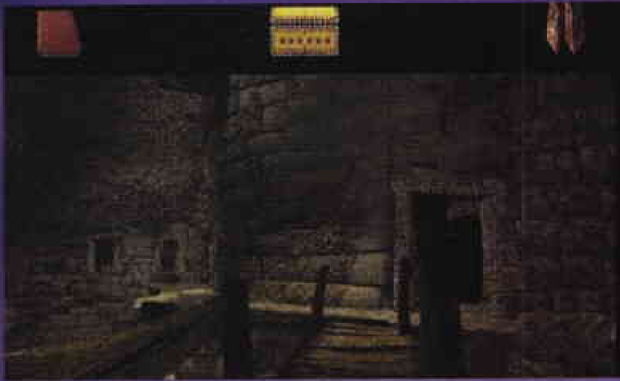


- Yaw emo yaw neydi olum bu ?
* Ne neydi ?
- Kurçatovyum'un simgesi ?
* Ne bileyim saçma sapan şeyler sormasana...
* Dur dur hatırladım galiba soldan sağa iki harfli sembolü Ku atom numarası 104 atom ağırlığı 257 olması lazım.
- Naptın olum? Nerden ezberledin bunları. Bizden habersiz ders mi çalıştın yoksa?
* Yok be aylardır bulmaca çözüyorum. Belki bulmacalarda çıkar diye ezberledim.
- ^##!%*-^
* Bu kadar saçı boşuna kaybetmedik ya ? Bulmacanın biri araba veriyormuş ehliyet tamam araba lazım.
- Ben olsam senin gibi zihniyete ne ehliyet veririm ne de araba...
* Niye ya ne bozuyon olum moralimi durup dururken?
- Senin çözdüğün bulmacalar ezber işi sıkıyosa zeka oyunlarını bitirde göreyim.
* Neymiş o oyun bakayım.
- Al bak yeni bir oyun geldi hemde 3 cd. Cevlıs diye bi oyun. Gelde yoklayak nasıl bişimiş?

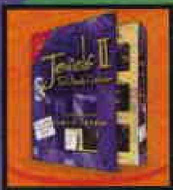
9000 yıllık oyunlar

Bazı oyunlar vardır ki mesela Zork serisinin yeni oyunları, Obsidian, Riven tüm bunlar graphic puzzle adventure olarak adlandırılır. Birde sadece graphic puzzle olarak bilinen oyunlar vardır. Bunlara da en iyi örnek Gems of Darkness denebilir. Niye bu ayrımı yaptığımızı sorarsanız Jewels 2 de yapmanız gereken tek şey neredeyse sadece bulmacaları bulup çözmek. Yani oyunun konusu gereği odadan odaya geçip bulmacaları çözdüğünüzde çıkan elmasları toplamanız gerekiyor. Tüm elmasları toplayınca scoreboard'a sırasıyla yerleştirip oyundaki diğer kata çıkıyorsunuz ve bu böyle devam sürüp gidiyor. Genelde puzzleların hepsi birbirinden farklı ve ilginç. Bazıları ise hepimizin bir aralar mutlaka ilgi duyduğu ve oynadığı zeka oyunlarına oldukça benziyor. Zorluk derecesi giderek artıyor ve kafanızı oldukça iyi çalıştırıp öncelikle bulmacanın bize neyi anlatmak istediğini ve neyi çözmeniz gerektiğini anlamanız gerekiyor.

Jewels of the Oracle'ın yapımcılarının elinden çıkmış olan Gems of Darkness Quick Time Video teknolojisini kullanıyor ve tüm animasyonlar Cd'de mov olarak kayıtlı. Zaten Cd'ninde yüzde sekseni kaplayan dosyalar bu videolar. Yine aynı firmanın oyunu olan ve Jewels 2'nin önceki bölümü olarak bilinen Jewels of the Oracle'ın dünyada 200.000 adet orijinal kopyası satılmış







YAZAR	: Vortex (trance-tr@hotmail.com)				
FİRMA/TÜR	: Dream Catchet Interactive/Puzzle				
SİSTEM	: Windows 95	HDD	: 16 MB	GRAFİK	: ★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 100	CD-ROM	: 2X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	:	ATMOSFER	: ★★★★★★
				Oynanabilirlik	: ★★★★★★★
DESTEKLENENLER :	3Dfx - SW			LEVEL CD	:

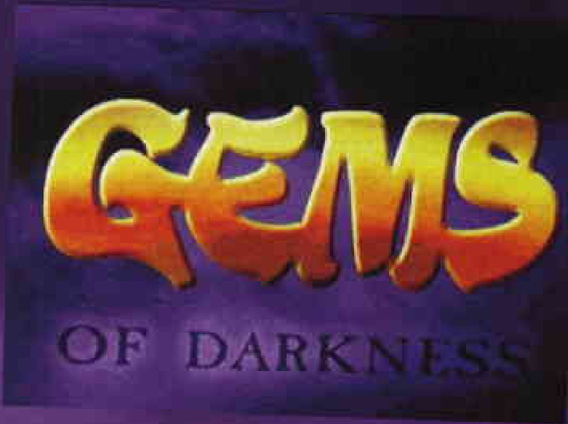
GENEL PUAN 6



ve firmanın bu oyundan beklentileri çok daha fazlaymış. Oyun arkeolojik araştırmalar yapılan bir mağarada, yeraltında geçiyor. Ve tamamı üç Cd'den oluşuyor. Sekiz bulmacadan oluşan her bir katı bitirdiğinizde yeni cd'yi takıp devam ediyorsunuz. Her kata bir cd olduğuna göre dolayısıyla oyunda toplam üç kat ve 24 ana bulmaca olmak üzere tarafınızdan çözülmeyi bekleyen 80 bulmaca bulunuyor. Bulmacaların zorluk derecesini ayarlayabiliyorsunuz. Puzzle lar zaten oldukça kolay bir arabirime sahip ve sürükle bırak yada kliklemelerle çalışıyor. Beyninizi kullanmayı seviyorsanız çok orijinal fikirlerle karşılaşacaksınız.

Render edilmiş grafikler ve arka plan gerçekten etkileyici ve iyi bir atmosfer oluşturuyor. İçerisinde dolandığınız mağarada ki yaşlı arkeoloji profesörü Bhandam sizinle oyun içerisinde arasıra konuşarak yardımcı oluyor. Oyunun menülerinde harita, hazine sandığı ve bir kitap göreceksiniz. Harita nerede olduğunuzu ve nereye gideceğinizi karar vermede size yardımcı olacaktır. Hazine sandığı da adı üzerinde bulmacaları çözdüğünüzde alacağınız değerli taşları ileriki zamanlarda kullanmak için saklayacağınız bir kutu. Kitap oyun boyunca takıldığınız yerlerde sizin en iyi yadımcınız olacak. Sadece gerçekten takıldığınız ve geçemediğiniz bulmacalar için kitaba başvurmanız yararınız olur. Çünkü kitap tüm bulmacaların çözümlerini içeriyor ve hiç oynamadığınız bölümlerin çözümlerini de okuyacaksanız bu oyuna boşu boşuna para vermeyin aklınızın bir köşesinde bulunsun adventure değil bulmaca çözeceksiniz.

Aslında Gems of Darkness tam bir aile oyunu çünkü hiçbir vahşet sahnesi içermiyor ve zekayı da geliştirici rol oynayacağı kesin. Çok oyuncu desteğine zaten ihtiyaç duyulmasa da siz oturup bir arkadaşınızla yada ailece bulmacaları tartışabilirsiniz. Son zamanlarda sıkıntınızı atacağınız ve arasıra başına oturup zaman kısıtlaması olmadan düşünebileceğiniz oyunlar arıyorsanız tercih sebebiniz olabilir. Ama konulu bir adventure arıyorsanız aradığınız oyun kesinlikle Gems of Darkness değil.



NHRA DRAG RACING



Burnin' Nitro!



Hmmm, iyi çukulataymış ha, neyse daha maaş bitmedi. Aha, işte buldum, demek Deep Purple diskini buraya koymuşum, takalım bakalım. Smoooke on theeee waaateeer, fire in theee skyyyyy, woaa-aaaaeeeeeehhhh! Lan ben niye ellili yıllarda doğmadım ki, hay canına yandığımın galaksisi, tüm eğlenceyi kaçırmışım beee! Altıma bir Harley ya da Chevy çeker dünyayı turlardım, Amerika, Afrika, Avrupa ve tabii Asya, insan doğunun havasını koklamadan, o baharatlı yemeklerini tatmadan yaşadığını anlar mı beyav? Shit wardı geldik bu sırıtık, cilalı, cibilliyetsiz, içi boş, dışı kokmuş çağda doğduk. Uh, o ses de neyin nesi, aha sevgili okurcular gelmiş benim sayfaya duhul olmuşlar bile, dergi nasıl sayın okurcu? Umarım beğeniyorsundur, yoksa iyi kalite çukulata, kahve, nikotin ve benzin almak için başka bir yol bulmak zorunda kalacağımdır! Ama herhalde beğeniyorsun, yoksa bazılarının dediği gibi yazılarımızı okumadan sadece hile sayfası ve CD için mi alıyorsun bu dergiyi, hmmm! Eğer öyleyse neden parana ve bizim zamanımıza yazık ediyorsun, şu yazıları yazmak için makinenin karşısında gözlerimizi yediğimizi bilii-



yorsun herhalde? Boşveeeeer be adam, okuyucunun amacını sorgulamak sana mı kaldı? Neyse hazır buraya gelmişken sana bir oyun anlatıvereyim de sayfadan eli boş gitme. Bak şimdi önce Drag yarışı nedir. 400 ila 1600 metrelik dümdüz asfalt bir pist alınır, üzerine kafayı süratle bozmuş iki sürücü ve cehennem kaçkını iki araba ya da motor, isteğe bağlı olarak tabii, ilave edilir. Sonra bu araçlara azar azar nitro-metan denen ve bir nefes çekmeyle sizi komaya sokabilecek kalitede bir yakıt ilave edilir. Aman dikkat bu yakıt son derece patlayıcıdır! Sonra araçlara oldukları yerde tamgaz verilip lastiklerin ve asfaltın sıcak çukulata, hmmmm, kıvamına gelmesi sağlanır. İstenen kıvam sağlandığında her iki aracın frenleri bırakılıp pistin iki yanına serpilmiş seyircilerin neşeli tezahüratları arasında pistin sonuna dek yarışmaları seyredilir. Yarışlar genelde üç ila beş saniye sürer ve seyri son derece lezizdir. Yarıştan sonra bir hasteneye gidilip patlayan kulak zarları diktirilir, zira bu 6000 beygir civarı güçteki araçlarda susturucu kullanılmaz, sıcak servis yapılır, afiyet olsun!





Eatin' Barb Wire!

Bu araçların yarışlarını düzenleyen organizasyonun adı NHRA olup bir kısaltmadır. Yani bu oyunun kapağında gördüğünüz isim, yani bu oyun bir Drag Racing simülasyonu, tıpkı Burnout gibi, tanrım ben neden bu kadar zekiyim! Herhalde çukulatadan olsa gerek, dur bir ısırık daha alayım! Nyamm, eveeet ne diyorduk, oyun Burnout filan gibin, yani 6000 beygirlik bir arabanın içine kurulup yeşil ışıkla beraber soluğu pistin sonunda alıyorsunuz. Sistem olarak ne mi istiyor, heh, grafik kartını örnek vereyim, en az 4 MB 3Dfx, mümkünse 8 MB ya da daha fazlası AGP bir kart. 4 MB 3Dfx ile ancak düşük detay seviyesinde çalışıyor, tabii işlemci olarak bir P-2, hafıza için 64 MB RAM gibi diğer detayları da unutmamak gerekli. Olmazsa çalışmaz mı, onu denemedim, ama 200 MMX, 64 RAM ve 4 MB Voodoo ile çalıştırdığımda bile öyle pek dişe dokunur bir grafik elde edemedim. Bence bunun tek sebebi programın muhteşem grafiklere sahip olması değil, kötü tasarlanmış bir engine üzerine kurulu olması. Muhteşem grafikli yarış oyunları gördüm ki bunun yarısı kadar bir sistemle haldır haldır çalışıyorlardı. Grafikleri kötü demiyorum tabii ama pek öyle yüksek detay seviyesinde görebilmek de nasip olmadı hani.

Pissin' Napalm Fire!

Tüm yarışın 400 metre ve 5 saniye kadar sürdüğüne bakıp ta bu oyunu pek kolay sanmayın sakın, 3 zorluk seviyesi var ve Novice seçeneği her işi sizin yerinize yapıyor. Full Pass ise her haltı sizin yemenizi gerektiriyor ve inanın bana formalitesi bu kadar bol olan bir motor sporu daha görmedim ben. Sonra eğer sezon boyunca profesyonel oynamak isterseniz aracın bakımından tutun da sponsorların iyi dereceler alınarak hoşnut edilmesine dek pek çok detay var. Tabii aracın yarışa hazırlanmasından bahsetmiyorum bile, işin detayını sezon başında kiraladığınız teknisyen yapsa da kalan temel ayarları yapmak size düşüyor. Ancak şunu hemen söylemek lazım, Burnout ile karşılaştırıldığında bu oyunun garaj kısmı oldukça basit kalıyor. Burnout oynarken motorun giriş manifold açı ve çaplarını değiştirmek, ya da kompresyon oranıyla oynamak mümkündü! Burada işler nispeten basit tutulmut.



Burnin' Asphalt!

Oyunda karşınıza çıkan pilotlar gerçek hayattan alınma ve hepsi profesyonel, tabii kiraladığınız teknisyenler de öyle. Sezon boyunca ABD üzerinde bulunan 22 resmi NHRA pistinde, hadi açılımını yazayım, National Hot Rod Association, yarışma imkanı buluyorsunuz. Ah, az daha unutuyordum, iki farklı sınıfta yarışabiliyorsunuz, Top Fuel Dragster ve Funny Car. Dragster dedikleri şu uzun burunlu canavarlar, Funny Car ismi ise sizde sakın palyaço çağrışımı yapmasın, o meretler ilk iki yüz metre içinde 500 kilometre hıza rahatlıkla çıkabiliyorlar, tabii motor bloğu gümlemezse, 6000 beygir dile kolay, heh heh heh! Haliyle durmak için sadece fren yetmediğinden paraşütlerini açıyorlar. Peki bu oyun alınıp oynanır mı? Eğer Drag nedir bu yazıdan öğrenmediyseniz ve patlak kulak zarı kolleksiyonunuz, ayrıca deli gibi güçlü bir sisteminiz varsa tabii ki alınır. Ancak PC ekranına bakarken o deli kalkışı yaşamak ve sürati hissetmek bence mümkün değil, tıpkı deri ceket giyerek ve Harley tişörtü satın alarak motorcu olunamayacağı gibi! Bu gerçekleri de gözden kaçırmamak lazım, değil mi sevgili okurcu? Aaa, bak sayfanın sonuna gelmişiz bile, izninle burada senden ayrılıyorum, derginin her satırını okumayı ihmal etme sakın, OK? Ama için rahat olsun, CD vermekten vazgeçecek de değiliz yani!



YAZAR	: Chainsaw Charlie				
FİRMA/TÜR	: Tantrum/Yarış				
SİSTEM	: Windows 95/98	HDD	: 100 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 6X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	:	ATMOSFER	: ★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★
DESTEKLENENLER :	D3D			LEVEL CD	:

GENEL PUAN 7

creatures 2

Yaw nedir şu bizim bilgisayarlardan çektiğimiz. Belkide bir gün içinde bilgisayarımı yüz bin milyonuncu resetleyişim ve rekorlar kitabına geçecek bir durum (aklıma gelmişken böyle bir rekor var mıdır acaba ?). Benim tepeme çıkan yoğun sıcaklık sanırım bilgisayarı da etkilemiş olacak ki tam yazıların bitmesi gereken günde bana bu naneyi yapıyor. Alacağın olsun. Dilide yokki anlatasın. Vaktinde okulda assembly öğrenseydik belki izah edebilirdik. Bak kardeşim şu aralar sıkışığım. Söz, şu yazılar bitsin sana seni bir işlemci alacaz. Yazı sırasında hiç kilitlenmezsen belki 3dfx bile alabilirim ona göre.

They're back...

Daha önceden Creatures oyununu duymamışsanız ismi yüzünden vahşi, bol kanlı, yaratıklı maratıklı oyunlardan biri sanmışsınızdır muhakkak. Çünkü insanlar genelde bol vahşet eğilimli olduklarından film yapımcılarının da oyun firmalarının da eserleri yapıcı değil yıkıcı türden oluyor. İsim vermek gibi olmasın aşk filminin içinde bile morarmış cesetler yüzerse bende oyunlarda BFG'mi elimden bırakmam kardeşim. Nolur nolmaz yani. Neyse şaka bir yana ben duymayanlara yine de açıklayayım. Creatures oyunu Tamagotchi ler daha piyasada yaygın değilken yani insanların olmayan birşeyleri yetiştirme eğilimi pek yokken yazılmış ve yaratık öldürmenin tersine cins cins ve şirin yartıklar yaratıp yetiştirme üzerine tasarlanmış bir oyun. Aslına bakarsanız son zamanlarda gördüğüm en yaratıcı oyun. Önceden söyleyeyim tabiki bilgisayar ortamında olduğundan asla Tamagotchi'lerle kıyaslanacak gibi değil ve amacıda apayrı. Sadece o fikri kafanızda canlandırmak için kullandım. Çünkü oyunda her zaman yeniliklerle karşılaşacaksınız. Ve bir yaratığı değil ileride oluşacak bir koloniyi kendi istediğinize göre yetiştirip çoğaltacaksınız. Ee durum böyle olunca tabiki oyun için yaş sınırı da olamaz ve 9 yaşın üstündeki herkese tavsiye edilebilir. Gerçi oyunlardaki yaş sınırını pek takan olduğunu sanmıyorum ama yine de Mindscape ve Cyberlife firmalarının bu davranışı ödül almaya değer doğrusu.

Biraz oyunun fikrinden bahsedelin. Yapay zekanın ne olduğunu biliyorsanız (Artifical Intelligence) eğer işte bu oyunda da nerdeyse yapay bir yaşam söz konusu. Bu yüzden yazılan oyunun çok gelişmiş bir program olduğunu kabul etmek gerek. Gerçek yapay yaşam fikrinden farkı ise sayısal bir DNA'ya, doğan, büyüyen, öğrenen, yaşayan, çoğalan, evrim geçiren ve sonunda yine her canlı gibi ölen bir yapıya ve buna uygun görüntü ve davranışlara sahip olması. Aynı canlı bir yaratık yada insanmış gibi tecrübe ediniyor ve genellemeler yaparak karşılaştığı sorunlara çözümler buluyor ve tepkiler veriyor. Tabiki tüm bunlar soya çekim dediğimiz anne, baba ve atalarından değişerek kendine geçen DNA'nın etkisi altında değişiklik gösteriyor.



Bu konumda siz ilk terbiye veren anne-baba oluyorsunuz. Evet ilk defa yaratıkları öldürmek yerine doğumdan ölüme nesilden nesile gözcülük ve öğretmenlik edeceksiniz.

Hayırlı olsun nur topu gibi bir yaratığınız oldu

Tepe tepe büyütün. Eee bu durumda bebelerin kim olduğunu da bilmeniz hakkınız. Yartıkların genel cinsi Norn ve Albia diye bir ülkede yaşamaktalar. Norn'ları sürekli burada takip edip el ikonu ile gözcülük yapmak zorundasınız. Tabiki sizi göremeyen Norn'lar bu eli siz olarak tanıyor ve eli saklayınca siz yokmuş gibi kendi başlarına hareket ediyorlar. Üzerinde bulunduğunuz Albia'da faydalanabileceğiniz bir sürü otlar, değişik yiyecekler, başta top olmak üzere oyuncaklar, şirin Norn'ların hızla dil öğrenmesi için bilgisayarlar bulunmakta. Tabiki sizin onları uzak tutmanız gereken tehlikeler de var. İlk yapmanız gereken dişi yada erkek istediğiniz yumurtayı gezegene yollayıp oradaki kuluçka makinesinde ilk evrimi başlatmak. Neredeyse çok kısa olan yaklaşık 15 oyun saati ömürleri boyunca mutluluklarını, mürvetini ve dolayısıyla çoluk çocuklarını görüp öldüklerinde de mezarlığa kaldırmak. Bu durumda iyi bir oyun çıkarırsak birkaç nesil sonraki işlemcim şimdiki Norn'ların torunlarına yetişebilirler. Eğer ben işlemci fabrikalarına canlandırdığım Franken-norn'ları göndermezsem.



ve ilgilenmek istiyorsanız beyin ve DNA detaylı analiz edebileceğiniz yardımcı menülerden faydalanabilirsiniz. Her Norn'un dolayısıyla yapısı da diğerlerinden farklı olduğundan ileride nasıl bir yaratığın ortaya çıkacağını şimdiden kestirmek pek mümkün olmuyor. Eğer iyi bir oyuncu olabilirsiniz ileriki ırklarda üstün zeka ve kabiliyette Norn'lar yetiştirmeniz mümkün. Dikkat edilmesi gereken kötü tehlikelerden bir Grendel adı verilen başka yapay yaşam türleri. Çünkü bunlar hatalı bir deney sonucu ortaya çıkmış saldırgan, hırsız, hastalık taşıyıcı ve sizin ırkınızı kötü davranışlara sürükleyebilen bir ırk. Daha ilerki aşamalarda sürekli yeni özelliklerle karşılaşacaksınız. Daha önceki bölümde disket üzerinde gelen ve yokolması korkusu yüzünden oyunu biraz daha zorlaştıran yumurtalar bu sefer oyunun içerisinde mevcut. Yinede dikkatli kullanmanız gerekiyor çünkü sadece 3 ırk oluşturacak kadar yumurtanız var. Yeni nesilleri ancak kendi aralarında üremeyle yaratmanız gerekiyor. Bütün bir ırkı üç dişi, üç erkek yumurtadan yani toplam altı yumurtadan yaratcak olmanız dırmatik

Bu arada bilgisayarıma verdiğim 3dfx sözünü geri alıp, klavyeye de bir yumruk attıktan sonra kaldığım yerden devam ediyorum (sorry). Norn'ların kendi aralarında konuştukları bir lisanları var ama sizin amacınız erken yaşta ingiliz öğrenmelerini sağlamak. Bunu da lisan bilgisayarlarını çalıştırarak yapabilirsiniz. Bu sevimli ve meraklı yaratıkların çok hızlı bir şekilde ingilizce mırıldandıklarını göreceksiniz. Çünkü ileri yaşlarda yani üremeye ve çocuk yetiştirmeye başladıklarında öğrenmeye karşı olan ilgileri kendi tecrübelerine göre hareket etmeye kayacaktır. Tabiki sözden anladıkları zamanda elinizi kullanmayı iyi bilmeniz gerekiyor. Olumlu şartlandırmalarda bulunmak için burunlarını okşayıp, kötü hareketlerinde de popolarına bir tokat vurabilirsiniz. Yediklerine, uykularına, fiziksel ve ruhsal durumlarına dikkat etmeniz gerekiyor. İyi merak ediyor

bir olay doğrusu. Bu durum yavrularınıza daha iyi bakmanızı sağlar umarım.

Creatures 2 oyunu genel olarak ele alındığında iyi ve yaratıcı bir oyun. Fakat ilk bölümüne göre çok fazla özellik içerdiği söylenemez. Yine de gerçekten oynamaya değer bir oyun. Çünkü bir saatlik oyun süresi sonunda bile yetiştirdiğiniz yaratıkların sizin eseriniz olduğunu görmek umrım gerçeği gibi olmasa da çok güzel bir his uyandırıyor. Aslında küçük çocukların yetişmesini için de iyi ve yararlı bir oyun. Çünkü oyunun bir yaş sınırı yok. Bilgisayar oynayabilen her yaşta insanın çok büyük zevk alarak vakit geçireceğine eminiz. Para veripte nefret edeceğiniz ortamlarda oyun oynamaktansa neşeli bir ortamda vakit geçirmeyi isterseniz vakit geçirmeden oyunu satın alın. Son olarak yazımı bitirmeme hiç mi hiç yardımı dokunmayan





bilgisayarıma çok teşekkür ediyor ve değil 3dfx almak floppy'sini sökeceğimi kendilerine bildirmek istiyorum. Alacağın olsun teknoloji....

NOT: Firmanın bize göndermiş olduğu reviewable yani inceleme oyunu, ilk bölümde olduğu gibi yumurta disketi içermiyor (Nası yani ? - BLX)

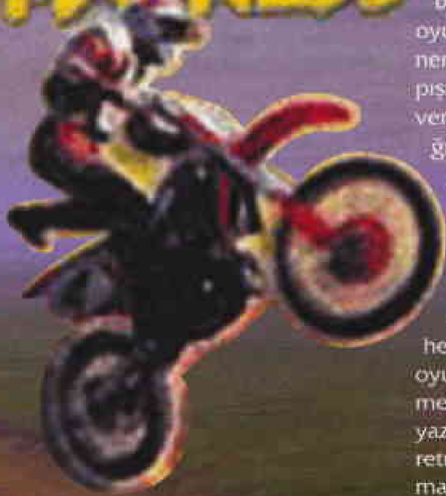


YAZAR	Vortex (trance-tr@hotmail.com)				
FIRMA/TÜR	Mindscape/Simulasyon (Yaşam)				
SİSTEM	Windows 95/98	HDD	200 MB	GRAFİK	★★★★★★★★
İŞLEMCİ	Pentium 133	CD-ROM	4X	SES/MÜZİK	★★★★★★★
RAM	16 MB	MULTIPLAYER		ATMOSFER	★★★★★★★
				Oynanabilirlik	★★★★★★
DESTEKLENENLER :				LEVEL CD	:

GENEL PUAN 7

MOTOCROSS MADNESS

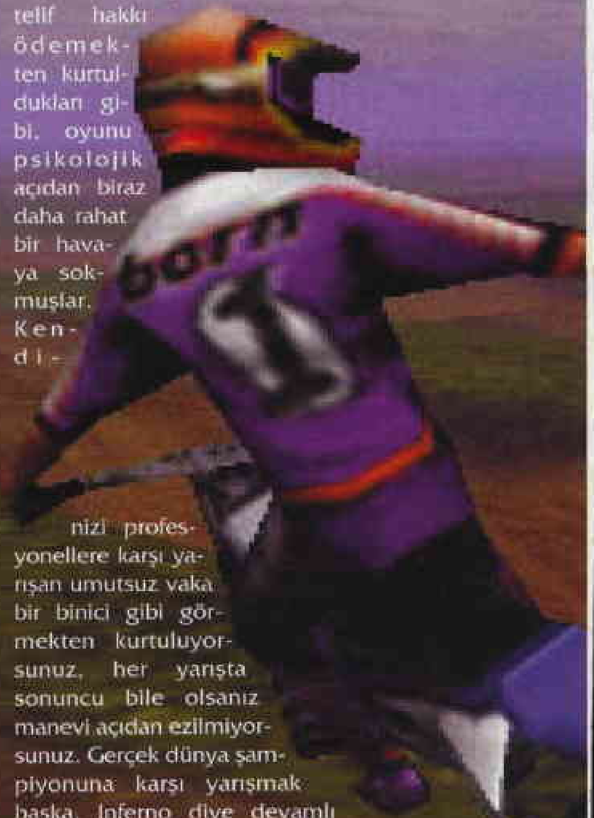
MİCROSOFT STRİKES BACK!

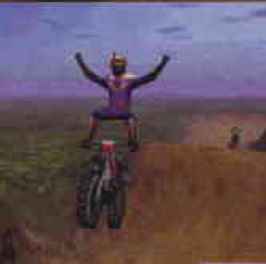


Hâlâ hayretle müşahade etmekteyim, Microsoft oyun yapıyor ve üstelik güzel oyun yapıyor! Önce Windows 95 diye bela bir işletim sistemi çıkardılar, sonra tam o rayına oturur gibi olmuşken tutup Windows 98 ile milletin kafasını yine karıştırdılar. Çıkardıkları Office paketlerinin birbiriyle uyuşmazlığından, yılan hikayesine dönen NT 5.0'dan, diğer şirketlerle giriştikleri Browser savaşından, tüm dünyaya hükmetmek arzusundan, gümleyen Wintel işlemcisinden ve yazılımlarında kullandıkları o anlaşılmaz sentetik Türkçe'den bahsetmek bile istemiyorum, çünkü ülserim azıyor! Ya bana söyler misiniz, "Akımı işlemek için gereken süzgeç bileşenleri bulunamıyor!" ne demektir, nasıl bir hata mesajıdır? Sadece aldığım film diskini seyretmeye çalışıyordum, çay demlemiyordum ki! Var mı galaksinin bu kuadrantında böyle bir şey arkadaşlar, mecbur muyum ben anadilimi tekrar öğrenmeye? Ve bu kadar karın ağrısından sonra adamlar kalkıp oyun piyasasına ciddi bir şekilde girmeye karar verdiler, tamam eskiden birkaç güzel oyun yapmışlardı, ama oyunların böyle kendini aştığı bir dönemde büyük oyun yapımcılarıyla kapışmak? Fakat Bill Gates akıllıca bir karar verip oyunları tamamen farklı, ne yaptığını bilen bir ekibe yazdırmayı, onun da yetmediği yerde batka oyun tirketleriyle işbirliği yapmayı tercih etti. Sonuç gerçekten beklentileri aşıyor, çünkü adamların oyunları ile işletim sistemleri arasında kalite olarak zerre benzerlik yok. Windows her fırsatta sorun çıkarırken, yaptıkları oyunlar saatlerce tek hata mesajı vermeden çalışıyor! Belki işletim sistemi yazma işini oyun programcılarına devretmeyi ciddi olarak düşünmelerinin zamanı gelmiştir, en azından basın toplantılarında rezil olma ihtimalleri azalır, heh heh heh!

Give Yourself To Windows, Luke!

Microsoft oyun yapıyor, tamam sakin olun, geçti. Bu yeni bir haber değil, ama adamlar her konuda oyun yapıyor, yani amaçları her oyunseverin cebinden bir miktar doları kendi kasalarına aktarmak, bu adamların gözü hiç doymaz mı? Tabii şimdi yiğidin katledilmesinden sonra hakkının doğru paylaştırılması gerekir, alın size son oyunları Motocross Madness, doğrusu hala inanamıyorum. Fakat bu oyun bugüne dek oynadığım en iyi motorsiklet yarışı oyunu, üstelik ben hemen hepsini oynadım. Genelde şirketler spor motorsikletleri ve asfalt pistlerini konu olarak seçerler, Microsoft ise farklı bir yön izleyip motokros yarışlarını ve toz toprak içinde geçen amansız mücadeleyi işlemiş. Tabii genelde bu tür oyunlarda gerçek yarış takımlarının ve motorsiklet şirketlerinin sponsorluğunu almak tercih edilir, ancak bu oyunda böyle birşey yapılmamış. Motorlar, pistler ve rakip biniciler tanınmış isimler değil, tamamen anonim, mesela Yamaha, Honda ve Suzuki yerine A, B ve C motorları demişler. Böylece deve yüküyle telif hakkı ödemekten kurtuldukları gibi, oyunu psikolojik açıdan biraz daha rahat bir havaya sokmuşlar. Kendinizi profesyonellere karşı yarışan umutsuz vaka bir binici gibi görmekten kurtuluyorsunuz, her yarışta sonuncu bile olsanız manevi açıdan ezilmiyorsunuz. Gerçek dünya şampiyonuna karşı yarışmak başka, Inferno diye devamlı taklalar atan bir herifle kapışmak başka. Sistem ihtiyaçlarına gelince, oyun sadece Linux altında çalışıyor! Şaka tabii, Windows 95 altında çalışıyor, başka ne olabilir ki, işlemciniz ise en az Pentium 133 olmalı. Tabii burada ufak bir detay var, eğer 2 MB VRAM takılı hızlı bir grafik kartınız varsa o zaman en az P-166 işlemci gerekecektir. P-133 ise 4 MB VRAM takılı bir ekran kartıyla kombine çalışırsa yeterli olacaktır. Her neyse, ben oyunu 200 MMX, 64 RAM, 4 MB S3 ve 4 MB Monster 3Dfx takılı bir makineyle test ettim, S3 kartını kullanmaya çalışmak bile gereksiz, yani 3Dfx kart bu oyunu çalıştırmak için şart. Eğer 3Dfx kartınız yoksa oyun grafikleri Direct3D ile render etmeye çalışıyor, bu da grafik detayı en düşük seviyeye indirseniz bile asla gereken sürati sağlayamıyor. Hafıza olarak 16 MB yeter demişler, ama hatırlıyorum da Bill Gates bir zamanlar 640 KB herkese yetecektir diye bir söz sarfetmişti, yani ya 32 MB ya da performansı unutun. Kurulum için harddisk üzerinde







50 MB boş alan gerekli, tabii bir de en az 4x hızlı bir CD sürücü, ancak tavsiyem ya daha hızlı bir CD almanız, ya da oyunu tam kurmanızdır, yoksa pistleri yüklerken bayağı bekliyorsunuz.

May The Force (feedback) Be With You!

Timdi oyun bir motorsiklet yarışı, ama Engine gerçekten çok iyi tasarlanmış. Motorsiklet diğer araçlardan tamamen farklıdır, tasarımına bağlı olarak hızlandıkça dengesini bulur ve korur. Özellikle lastiklerin dönerken oluşturduğu merkezkaç kuvveti ve virajlara girerken yana yatılarak sağlanan sarkaç (pendulum) etkisi bu aracın dengesinde büyük rol oynar. Bir diğer önemli unsur binicidir, bir motorsiklete otomobil gibi sadece direksiyon yardımıyla kumanda edilmez, sürücü devamlı olarak vücudunu kullanmalı, ağırlığını çeşitli yönlere aktarıp motorla uyum içinde olmalıdır. Şahsen sekiz yıldır motor kullanıyorum, ne zaman düştüysem bu ya yürüme hızında ya da duruken motorla olan fiziksel irtibatımı bir an kaybetmiş olmamdan kaynaklanmıştır, yani motor dalgınlık kabul etmez, özellikle düşük süratlerde. Oyunda işte tüm bu koşullara fazlasıyla bağlı kalınmış, sürücüyü ve motoru dışarıdan görüyorsunuz ve kamera açısını 360 derece döndürebiliyorsunuz. Sürücü her zaman belli bir dengeye sahip ve durduğunuzda ayaklarını yere koyuyor, ancak hareket halindeyken sadece Joystick ile sağa ve sola kumanda etmek yeterli değil. Joystick ileri itildiğinde binici ağırlığını ön tekerin üzerine doğru veriyor, bu kros motoru ile keskin dönüşler yapmak ya da dik bir yokuşu devrilmeden çıkmak için gereklidir. Joystick geriye doğru çekildiğinde ise tam tersi olacaktır, bu da hızlanırken, dik yerlerden inerken ve motoru şahlandırırken uygulanması gereken bir teknik. Mesela hızla bir rampaya yaklaşıyorsunuz ve çok yüksek bir uçuş yapmanız gerekli, önce ileri itip ön süspansiyonu yükler, tam rampadan uçarken hızla geri çekilip amortisörlerde biriken basıncın yardımıyla bir mancınık etkisi yaratırsınız. Havadayken gaz vermek arka tekeri döndüreceğinden, arka taraf aşağı doğru inecek, fren sıkılırsa ön teker duracağından burun için aynı etki yaratılacaktır. Ayrıca uçuş esnasında motora sağa ya da sola doğru meyil verilerek hava freni etkisi yaratılabilir, yaklaşan bir viraja hafif eğimli inerek lastiklerin tam viraja rastlaması sağlanabilir. Ben oyunda Microsoft yapımı Sidewinder Force Feedback Pro kullandım ve sonuçlar mükemmeldi, bu yüzden en azından orta kalitede bir analog Joystick kullanılmasını tavsiye ediyorum.



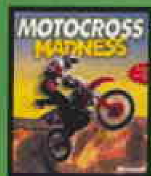


The Gates Of Babylon

Tabii bir kros motoruyla tüm yapabileceğiniz rampalardan uçmak değil, bu yarışlar genelde oldukça çekişmeli geçer, seyretmesi de çok zevklidir. Oyunda da birkaç farklı yarış çeşidi bulunuyor. Baja yarışları açık ve oldukça engebeli bir arazide geçiyor, belli noktalar arasında yarışıyorsunuz ve ilk bitiren kazanıyor. Buralarda harita oldukça büyük olduğundan ve izlenecek bir pist bulunmadığından, ekrandaki yetil ok size sonraki noktanın yönünü gösteriyor. Supercross ise tamamen Amerikan icadı bir yarış türü, adamlar önce bir stadyumu toprakla doldurup görebileceğiniz en acımasız ve dar pistleri yaratıyorlar. Sonra bol müzik ve tezahürat eşliğinde kıyasıya yarışıyorlar, tıpkı futbol maçı gibi. Seyretmesi ve tabii oynaması muhteşem zevkli bir yarış türü bu, ama adamların stadyum anlayışı bizimkilerden biraz daha farklı tabii, özellikle de boyut olarak. En maharet isteyen oyun ise Stunt Quarry, burada en basit tabirle sürücüler artistik yeteneklerine göre puan alıyorlar. Tam gaz bir tepeye yaklaşıp yerden 30 metre kadar havalanıyor, havada motorunuzla çeşitli hareketler yapıp yere düzgün bir biçimde iniyor, hareketin zorluğuna ve düzgünlüğüne göre puan kazanıyorsunuz. Eğer zamanlama tutmazsa burun üstü çakılıyorsunuz, ama merak etmeyin, motor ve sürücü bol çatırtı çıkarmalarına rağmen tekrar ayağa kalkıyor, gerçek hayatta çok zor tabii. Bu hareketleri nasıl yapacaksınız, havadayken belli tuş ve yön kombinasyonları buna imkan tanıyor. Tabii kontrolleri kendi istediğiniz şekilde ayarlayabilirsiniz, hatta oyuna alışana dek denge ve sürüş konusunda oyunun yardımcı olmasını bile sağlayabilirsiniz. Bu hareketler sadece Stunt Quarry ile sınırlı değil, mesela Supercross esnasında da yapabilirsiniz, size puan falan kazandırmaz ama düzgün yapabilirseniz seyircilerden deli gibi tezahürat alırsınız. Oyunu bilgisayar kontrolündeki on kişiye karşı oynayabileceğiniz gibi, tam bir Multi-player desteği bulunduğunu da unutmayın.

The Last "Word"

Motocross Madness hem grafikleri hem de kaliteli yapısıyla övgüye ve oynanmaya değer bir oyun, motorsikletleri sevmeseniz bile sizi ekranın başına yapıştıracaktır. Ne denli gerçekçi olduğuna gelince, iki saat devamlı oynamak beni iki saat gerçekten kros motoru kullanmışım gibi yordu, bunu daha önce TIE Fighter dışında hiçbir oyun başaramamıştı. Grafikler çok üstün kalite, sesler ve müzik ise o kadar olmasa bile yine de iyi sayılır. Oyunu fazla zor kılmamak için motorları otomatik vites yapmaları bence iyi olmuş, ne de olsa viteslerle ilgilenmeden de oyun yeterince zor. Yapay zekaya gelince kusur bulamadım, rakipleriniz sizi oldukça zorluyor, ama bazen işi berbat edip yere kafaüstü inebiliyorlar, yani kusursuz ve sıkıcı değiller. Zaten motokros yarışlarında eğlencenin yarısı binicilerin gösterişli taklalarını seyretmekten kaynaklanır. Sanırım Microsoft programcıları arasında hafta sonları bu sporla uğraşan birkaç ilginç tip mevcut, aksi halde böyle mükemmel bir oyun yazabilmelerine imkan yok. Gidip alın, 3Dfx kartınız yoksa gidip hem oyun hem de kart alın. Bu oyuna değer çünkü.



YAZAR	: Mad Dog				
FİRMA/TÜR	: Microsoft/Yarış				
SİSTEM	: Windows 95/98	HDD	: 50 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★
				Oynanabilirlik	: ★★★★★★★★★★
DESTEKLENENLER :	**3Dfx-D3D-Joystick**			**LEVEL CD**	:

GENEL PUAN 9

Kediler köpekleri sevmez, köpekler de kedileri. Birtakım medya tarafından yapılan haberler sadece istisnadır. O hayvanlar haber yapılmak için özel eğitim almışlardır.





Yazıların giriş bölümleri her zaman mutlu ve bir kedi yavrusu kadar sevimli olmak zorunda değildir. Bazen yüzünüze karşı gülen bir kişinin arkanızdan çevirdiği dolaplar kadar iğrenç ve hatta bir çıngıraklı yılan kadar öldürücü de olabilir. Şimdi bana bu hiddetin sebebini sorabilirsiniz. Bu hiddetin nedeni ormanların bilinçli şekilde yakılması. Bu hiddetin nedeni birkaç kişinin keyfi yerine gelecek, ormanların yakılmayan kısımlarına evlerinin avlusundan ve havuzlarının başında güneşlenirken bakarak "Ah, canım memleketim ne de yeşil. Valla Türkiye cennet canım!" demeleri için yakılmış olması. Artık şunun farkına varmamız lazım, biz belki dünya içerisinde yaşayan en zeki varlık olabiliriz, birbirimizi kendi yaptığımız makineleri kullanarak öldürebilir veya köle edebiliriz. Ama biz hepimiz doğanın kölesiyiz. Biz, atalarımız veya şu an aramızda yaşayan gözlerini para hırsı bürümüş insanlar çeşitli nedenlerle doğaya zarar verdik, ama artık bunun geri dönüşü yok. Şu an yapabileceğimiz tek şey bu yıkımın devam etmesini önlemek. Bu beni aşar demeyin. Mutlaka hepimizin yapabileceği bazı şeyler vardır. Yere çöp atmayın, tükürmeyin, doğada uzun süre yok olmayan maddeleri kullanmaktan kaçının ve olabildiğince ağaç dikmeye çalışın. Kundakçılar için: "And The End Of The Breaking, I'll Be Watching You Die" -Manowar-

Artık Oyun Zamanı

Kahramanımız yani Kaptan Claw, her zaman olduğu gibi bu oyunda da esas oğlan olduğu gibi iyi bir de dövüşçü. Macera adamı Kaptan Claw tayfasını toplamış açık denizlerde korkusuzca dolaşırken saldırıya uğrar. Saldıran da acımasız, dünyadaki en kötü varlık olan Spaniard



Armada (Cocker cinsi bir köpek). O kadar kötü bir köpek ki Armada, onun yaptıklarını dünyanın en sarhoşu bile yapmaz. Her neyse çetin geçen bir çarpışmadan sonra kafasına kalas düşmesi sonucu kaptan yakalanır ve Armada'nın melez köpek savaşçıları tarafından korunan bir hapishaneye atılır. Hücresinden kaçmak için yol ararken bir taşın arkasında bir mektup ve harita parçası bulur. Harita, The Amulet Of Nine Lives'ın (Dokuz Yaşamın Tılsımı) yerini göstermektedir. İnanca göre bu tılsım sahibine ölümsüzlük gücünü kazandıracaktır. Ve Kaptan bu tılsımı bulmak üzere hapishaneden kaçar. Sonsuz maceraya ve heyecana hazır mısınız?



Magic Claw

Oyun toplam on dört seviye ve yedi ayrı mekandan oluşuyor. Her mekanın birinci bölümünün sonunda haritanın bir parçasına ulaşacaksınız. İkinci bölüm sonunda ise o mekanın en güçlüsü veya en üst düzey yetkilisine başvurmanız ve öldürmeniz gerekli. Aksi takdirde ne bir sonraki mekana geçebilir, ne de tılsımı kullanmak için gerekli olan dokuz zümrütten birine ulaşabilirsiniz. Bu şahsiyetleri öldürmenin en iyi yolu bir kenara sıkıştırmak ve eğilerek kılıçla hamle yapmak. Büyü, silah veya dinamite karşı korunabiliyorlar. Bu yüzden bunları boşu boşuna harcamanın hiçbir anlamı yok. Oyun sonuna kadar kırk değişik karakterle karşılaşacaksınız. Bu karakterlerin ortak noktası tümünün de kediler tarafından bir şekilde rahatsız ediliyor olması. Köpek, fare, kuş vs. Kaptan Claw bu savaş içerisinde çeşitli eşyalar da kullanıyor. Tabanca, dinamit, çeşitli kılıçlar (Lighting, Fire, Ice), büyü gibi. Oyun içerisinde toplam 20 dakikaya varan çizgi film animasyonu mevcut. Bunun dışında grafiklerin yüksek çözünürlüğe sahip oluşu nedeniyle ışık oyunlarının oldukça kaliteli olması ve ses ile mükemmel olarak nitelendirilebilecek şekilde bütünleşmesi oyunun sıkılmadan saatlerce oynanabilmesini sağlıyor.

Nasıl Oluyo Da Oluyo

Action/Adventure tarzı Multiplayer desteği ile Internet ya da Network kullanarak altmış dört oyuncuya kadar izin veriyor. Ama ben denemedim, bilemem. Modem ile iki bilgisayarı bağlayarak Head To Head de oynayabilirsiniz. Bu oyunu diğer oyunlardan ayıran belki de en önemli özellik kendi karakterinizin aldığı puanları Kaptan Claw'un Internet sayfasına otomatik olarak gönderebilmeniz. Bu sayede dünya çapında derece yapabilir, Türkiye'yi dünyaya tanıtabilir ve hatta en önemlisi hırk hırk (duygu selinde boğulmak üzereyim de) göğsümüzü kabartabilirsiniz. Üühhhhhhğğğ. Oyundaki ilk amacınız puan toplamak olmalı ve tabii bu arada ölmemeye de dikkat edin. Diyeceksin ki niye? Çünkü oyun otomatik olarak Save ediliyor ve her seviyede iki tane kayıt noktası var. Oyuna başlarken iki seçeneğiniz var. İlk önce son olarak kaldığınız herhangi bir kayıt noktasını yükleyebilir veya o ana kadar geçtiğiniz herhangi bir seviyeden oyuna yeniden başlayabilirsiniz. İkinci durumda puanlarınız sıfırlanacak ve oyuna yeni başlamış gibi muamele göreceksiniz. Üzülmeyin, insan zamanla alışıyor. Ne de olsa hayatta daha önemli şeyler var...



Ayrılma Zamanı

Yazdık yazdık, sonuna geldik. Şimdi kısa bir özet gerekirse: Uzun zamandır bu tarz bir oyun oynamamıştım ve bu oyundan bayağı zevk aldım. "Abi, neymiş o öyle? Sıkıldım artık mistik oyunlardan. Abesmiş, Starcraft'mış neymiş?" diyenler için biçilmiş kaftan. Hiç şiddet içermemesi ve kan görünmemesi açısından küçüklerin rahatlıkla oynayabilecekleri bir oyun. Hadi bakalım size bir bilmece: Sepultura gelmezse ne gelir? Cevap: ızaylupeS

İşte Cheat'ler

Cheat'leri oyun esnasında yazın.

MPGOBLE - Goble hakkında bilgi
MPDEFVID - Tanımlı ekran çözünürlüğü
MPDECVID - Ekran çözünürlüğünü düşürmek için
MPINCVID - Ekran çözünürlüğünü yükseltmek için
MPJAZZY -En düşük çözünürlük
MPSTOPWATCH -Zamanı gösterir
MPWIMPY - Kılıç kullanarak düşman öldürmeyi zorlaştırır
MPBOTLESS - Backgorund resmini kapatır
MPMIDLESS - Platform resmini kapatır
MPTOPLESS - Ön plandaki resimleri kapatır
MPPOS -POS dünyasını gösterir
MPFPS - Frame Rate'i gösterir
MPMOONGOODIES -Moongoodies'i açar
MPKFA -God modu


100 Kredi


500 Kredi


1500 Kredi


2500 Kredi


5000 Kredi


7500 Kredi


10000 Kredi

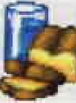

15000 Kredi

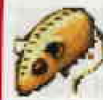

25000 Kredi


10 Enerji Puanı


15 Enerji Puanı


25 Enerji Puanı


Bölüme Göre Değişir


Süreli


Uzun Süreli


5 Mermi


10 Mermi


5'li Dinamit


5'li Büyü

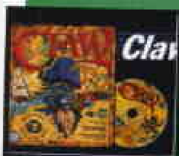

Ekstra Hak


Ateş Kılıcı Zamanlı


Buz Kılıcı Zamanlı


Işık Kılıcı Zamanlı


Özel Bölüm Kapısı

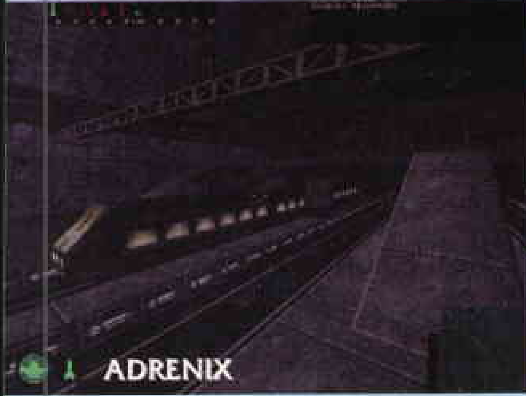


YAZAR	: Phantom				
FIRMA/TÜR	: Monolith/Platform				
SİSTEM	: Windows 95/98	HDD	: 3 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 75	CD-ROM	: 4X	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 64 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
				Oynanabilirlik	: ★★★★★★★★★
				LEVEL CD	:

DESTEKLENENLER : 3Dfx - SW - Joystick

GENEL PUAN 8

Bu yeni bölümümüzde geçtiğimiz aylarda gözümüzden kaçan, veya ay sonunda gelip de o aya yetişmeyen veya fazla sayfa ayırmaya değmeyen oyunların kısa tanıtımlarını bulacaksınız. Dikkat, başlıyoruz, kendinize mukayyet olun...



ADRENIX

Adrenix'i iki kelimeyle ifade etmemi isteseniz, size "tam bir Descent kopyası" diyebilirim. Gerçi dört kelime olur o başka. Ama oynanışı Descent'e benziyor diye aklınıza oyunun Forsaken'a da benzediği gelmesin hemen, Adrenix'in değil Forsaken'a, Descent'e bile rakip olabileceği şüpheli. Neden ? Bir kere herkesin üç boyutlu kartları, Pentium II'leri sonuna kadar kullandıkları bir zamanda, Adrenix'in programcıları teknolojiyi iki yıl geriden takip etmek istemişler. Sanki oyun iki yıl önce piyasaya sürülecekmiş de, gecike gecike bugüne kalmış gibi geliyor insana. Evet, belki Direct 3D desteği ile daha temiz grafikler elde edilebiliyor ama o da sanki ayıp olmasın diye sonradan eklenmiş gibi kişiliksiz bir şekilde ortalıkta sallanıyor. Yani diğer üç boyutlu oyunlardaki ışık efektlerini bu oyundan beklemeyin. Müzikler ve demolar ise belki de oyunun en iyi yanları, ama onlar da ortalama bir kaliteyi bile tutturamıyor.

Grafikleri bir yana koyun, oyunun oynanışı da bir acaip. Sonuçta kullandığınız el arabası değil, havada asılı kalma özelliğine sahip bir uçak. Ama her nasılsa alet siz elinizi gaz tuşundan çektiğiniz anda çat diye duruyor. Eğer programcılar fizikten biraz olsun anlasalardı bu oyun yine bu grafiklerle iki kat daha zevkli hale gelebilirdi.

PIE
Shoot Em Up

5/10



SKY BASE

Sky Base, 2010 yılında tamamlanması düşünülen bir uzay projesi olan International Space Station - ISS projesini konu alan bir yapım. Amerikan, Kanada, Japon ve Rusya başta olmak üzere birçok Avrupa ülkesinin ortaklaşa oluşturacakları bu uzay istasyonu, ilk etapta yerçekimsiz ortamda yapılacak deneylere ev sahipliği edecek. Daha ileri tarihlerde ise, güneş sisteminin dış kesimlerine yapılacak keşifler için bir ikmal durağı vazifesi görecek. Oyunun kapağını görüp de "Ooo, uzay, araştırma, envai çeşit silah, öldürülecek uzaylılar" diye ağzınız sulanmasın , çünkü bunlardan sadece "uzay" kısmını bu oyunda bulacaksınız. Aslına bakarsanız Sky Base'i bir oyun olarak değerlendirmek de yanlış olur. Daha çok ISS projesini tanıtan, ve bu istasyonu oluşturacak parçaları kullanarak kendi kafanıza göre bir uzay istasyonu oluşturmanıza izin veren bir multimedya programı . ISS projesiyle ilgili herşeyi bu programda bulabilirsiniz, parçalarının üretildiği fabrikalardan tutun da projeyle ilgili kısa filmlere kadar. İşin oyun kısmını ise kendi istasyonunuzu oluşturabilmek, bu istasyonun içinde gezebilmek ve istediğiniz yörünge üzerinde 3 boyutlu olarak takip ettiği yolu izlemekten oluşturuyor. Bunun haricinde yapacağınız pek bir şey yok, bu da kısa sürede sıkılmanıza yol açabilir. Ama benim gibi uzayla ilgili herşey ilginizi çekiyorsa, insanlığın uzaya açılmasında yakın gelecekte atacağı en büyük adım olan ISS projesi de ilginizi mutlaka çekecektir.

Piranha Software
Multimedya

6/10



FOX SPORTS SOCCER 99

İsmine aldanıp da bu oyunu alanlara şimdiden geçmiş olsun diyorum, kazıklandınız. Bu oyun herşeyiyle, tamamen, olduğu gibi Actua Soccer 2. Bu ne yüzsüzlüktür, resmen bu oyunu yeni zannedip parayla alanları enayi yerine koyuyorlar. Aman diyim, eğer Actua Soccer 2'yi almış veya oynamışsanız bu oyuna beş kuruş vermenize gerek yok.

Fox Soccer, ikiz kardeşi Actua Soccer'dan sadece iki noktada ayrılıyor, onlar da menü ekranları ve başındaki demo. Ama başındaki demonun da bu oyunla bir ilgisi yok, oyunu tanıtmaktan çok yeni kurulan Fox Sports firmasının reklamını yapmak amacını taşıyor. Bence Fox Interactive firması esas işleri olan film yapımcılığına geri dönsünler, piyasayı da Electonic Arts gibi profesyonellere bıraksınlar.

Oyunda ilginizi çekebilecek en önemli seçenek, senaryo modu. Bu seçeneği seçtiğinizde bir takımın kontrolünü maçın belli bir anından itibaren alıyor ve galip gelmeye çalışıyorsunuz. Mesela Fransa'nın 1-0 yenilmekte olduğu bir maçın bitimine 20 dakika kala yapılan bir korner atışından itibaren kontrol size geçiyor ve bu süre içinde galibiyete ulaşmaya çalışıyorsunuz. Bunun gibi toplam 20 tane senaryo var.

Oyunun grafiklerini hiç sevmedim, oyuncuların hareketleri Fifa 98'deki gerçekçiliğe yaklaşamamış bile. Grafiklerin tek artısı, hava şartlarının gerçekten görülebilir halde olması. Yani hava karlı diyorsa, Fifa'daki gibi buz tutmuş sahada sis içinde maç yapmıyorsunuz. Kocaman kar taneleri yere düşüyor, kar kaplı sahada oyuncuların ayak izleri kalıyor. Ama bütün bu minik detaylar, Fox'u ayakta tutmaya yetmiyor. Bence bir futbol oyunu alacaksanız, seçiminizi hala Fifa 98 veya World Cup 98'den yana kullanmalısınız.

Fox Sports
Spor - Futbol

6/10

SUBSPACE

İşte bu ayın kısa kısa bölümünü kurtaran beyaz atlı prens. Subspace, tamamen Internet üzerinde oynanmak üzere tasarlanmış üstten görünüşlü bir shoot-em-up. Eğer Internet bağlantınız yoksa bu oyunu boşuna almayın yani. Tabii, Türkiye şartlarında Internet üzerinden oyun oynamak nasıl bir işkenceye dönüşüyor, deneyenler bilir. Ama Subspace, gece geç saatlerde bile (bu saatler Internet'in en kalabalık olduğu zamanlardır) gayet rahat oynanabiliyor. Bunun sebebi de grafiklerinin olabildiğince basit olması. Ama bu açığını üstün ses ve oynanabilirliğiyle kapatmayı da biliyor.

Subspace'i çalıştırdıktan sonra, karşınıza çıkan menüden isterseniz alıştırma görevi uçup kontrollere ve oyunun mantığına alışın. Hatta istemezseniz de uçun, çünkü oyun daha çok Internet jargonu kullandığından, cart diye oyuna geçerseniz neler olup bittiğini anlayamazsınız. Mesela, size bir soru : LAG nedir biliyor musunuz ? Cevabınız hayırsa, oturup Internet terimleri öğrenmenin zamanı gelmiş demektir.

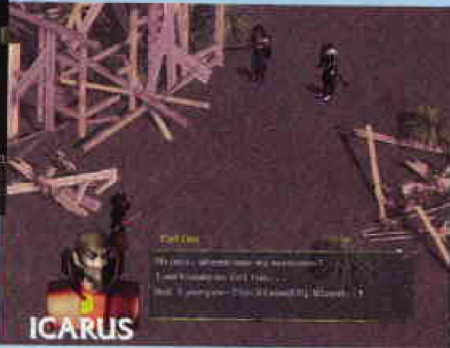
FIND SERVERS seçeneği, o an Internet üzerinde aktif olan Subspace oyun sunucularını ve o an kaç kişinin oyunda olduğunu gösterir. İstediğiniz alanı seçip, geminizi de belirledikten sonra oyuna geçebilirsiniz. Bazı sunucular herkesi vur öldür mantığıyla oyunlar oynatırken, bazılarında takımlar halinde ve senaryolar üzerinde oynayabiliyorsunuz. Hatta bir server'da Star Wars filmindeki çatışmaları konu alan senaryolar bile vardı.

Oyunun oynanışı çok basit. Siz motora güç verdikçe, geminizle belli bir yöne doğru uçarsınız, ters istikamete gitmek istediğinizde ise arkanızı dönüp geriye güç vermeniz gerekir. Bu arada etraftaki binbir türlü silah ve power up' ları toplamanız gerekir, eğer bunları rakiplerinize bırakırsanız iki saniyede canınıza okuyorlar (benim başıma geldi de, ordan biliyorum!)

Oyunun mantığı kısaca böyle. Aslında bu oyunu kısa kısa bölümünde değil de, bir sayfalık ayrı bir yer ayırarak açıklamak isterdim, ama oyunun sadece Internet erişimi olanlara hitap etmesinden dolayı buraya düştü. Eğer on-line gaming ilginizi çekiyorsa, bu oyuna bir göz atmanızda fayda var.

Virgin Interactive
Shoot-Em-Up

7/10



Level'dan tüketiciyi koruma konusunda bir adım daha. Eğer bir Diablo aşığı iseniz ve eğer bu açıklamayı okumadan önce gidip oyunun kutusunun üzerindeki "Diablo fanatikleri bu oyuna bayılacaklar" yazısını okuduysanız, üstüne üstlük kutunun arkasındaki grafiklere bakıp da güzel olduğunu düşündüyseniz, hadi bunları yaptınız, utanmadan bir de paranızı sanki sokakta bulmuşcasına bu oyunu almak için kullandıysanız, tekrar geçmiş olsun, yine kazıklandınız. Kutunun arkasındaki o grafikler, sadece orada güzel duruyorlar. Ekrana gelip de hareket etmeye başladıklarında, "Gitti paraam gettiiiii, Diablooooo, gel ye beni" diye bağırmak gelecek içinizden.

Tür olarak FRP diyebilirim Icarus için. Yağız delikanlının köyünü yok edenlerden intikamını alması gibi klişe bir konu üzerine gelişen bir senaryoda, partinizi kurup, karşınıza çıkan kötü yaratıkları kılıçtan geçirmekle veya büyü ile kavurmakla uğraşacaksınız. Bu oyunun neresi Diablo'ya benziyor anlamadım. Bir kere savaşlar gerçek zamanda yapılmıyor. Etrafta dolaşırken bir düşmanla karşılaşınca oyun turn-based hale geliyor. Ayrıca, Diablo'yu bu kadar mükemmel yapan ve oyunu tekrar takrar oynamanızı sağlayan rastgele mahzen, yaratık ve silah oluşturma özelliğinin yerinde yeller esiyor. Bütün savaşlar önceden hazırlandıkları senaryo dahilinde gelişiyor yani siz isteseniz de istemeseniz de hep aynı düşmanla, aynı yerde ve aynı zamanda karşılaşmak zorundasınız. Grafikler deseniz, tam bir rezalet. Kendinizi fantazi bir dünyada değil de, acemice çizilmiş suluboya bir tablonun üzerinde dolaşıyormuş gibi hissediyorsunuz. Icarus'un Diablo ile tek benzerliği belki de yükleme zamanlarının uzunluğu, ama Diablo en azından bölüm aralarında yüklerdi. Burada ise her girdiğiniz bina ve mekan itina ile yükleniyor, beş saniye içinde tekrar çıkıp girseniz bile. Size de şansınıza küfrederek kasanın üzerindeki RESET yazılı düğmeye birkez daha uzanmak düşüyor.

IC Research
FRP

5/10



Bilgisayar oyunu piyasası her zaman için yenilikleri bağrına basmıştır. Özellikle piyasa Command & Conquer ve Quake klonlarıyla dolduğundan yeni ve ilginç bir şey gördüğümüzde dört elle sarılıyoruz. VANGERS da işte böyle bir oyun, değişik ve ilginç, o kadar değişik ki oyunun amacının ne olduğunu bile henüz tam anlamıyla çözdüğümü söyleyemem. Oyunun grafikleri bile bir acaip, hepsi de plastik çamurdan yapılmış gibi. Böyle bir şeyi daha önce sadece Neverhood adlı oyunda görmüştüm ve çok hoşuma da gitmişti. Bu oyunun grafikleri de hoşuma gitti ama, ah bir de amacını bilebilseydim...

Oyunda bir arabayı yönetiyorsunuz, ama konusuna inanacak olursanız bunlar araba değil de değişime uğramış böceklermiş. Hadi leyn, araba işte. Dört tekerleği var, kornası var, takla atınca patlıyor, bunun neresi böcek? Üstten görünüşlü ama üç boyutlu alanlarda dolaşırken, sizin gibi başka arabalar da olduğunu göreceksiniz. Bunlarla nedenini bilmeden kapışacak, ölecek veya öldüreceksiniz. Eğer radarda gözüken oka doğru giderseniz görevinize ulaşacak, ama büyük ihtimalle o kadar fazla sabredemeden oyunun CD'sini odanızın ücra bir köşesine sallıyacaksınız.

Valla bu oyun hakkında söyliyebileceğim başka bir şey yok. Yeni oyun ararken belki iyidir diye bunu da almıştım, açıklamak için oynarken beyin travması geçiriyordum. Bir Rus firması olan Buka'nın ilk oyunu Vangers. Ve eğer bu adamlar bu oyunu anlaşılmaz yapmayı amaçlamışlarsa, tebrik ederim onları, amaçlarına ulaşmışlar.

I-Magic
???

6/10

Benden bu kadar. Bu ayki kısa kısa bölümünün şansına hep kötü oyunlar düştü ama yılbaşı geliyor ve mükemmel oyunlar dalgası da yolda. Gelecek aylarda bize fazlasıyla iş düşecek gibi.

Oyun Hileleri

İşte yeniden bol miktarda hile ile karşınızdayız, fakat unutmayın ki hilesiz oyun bitirmek kadar zevkli pek az şey vardır dünyada. Sonuçta zor bir oyunu hilesiz bitirdiğiniz zaman sadece zavallı bir program parçasını yenmiş olmuyor, aksine onu yapanların size meydan okumalarına iyi bir cevap veriyorsunuz. Eh, programcılar ve tasarımcılar hiç aptal sayılmazlar, onların oyunlarını devirmek onların zekalarını yenmek sayılır bir yerde. Ama yine de bu hileler elinizin altında bulunsun, çünkü onlar da yenilmeyi pek sevmezler!

Descent: FreeSpace

Mükemmel bir uzay simulasyonu, ancak eğer aşırı derecede zorlanıyorsanız aşağıdaki hileleri deneyin. Fakat şunu unutmayın ki hileleri kullandığınızda bölüm geçemezsiniz, o yüzden bunları ancak alıştırma yapmak amacıyla kullanabilirsiniz. Önce oyun esnasında klavyeden

WWW.VOLITION-INC.COM

yazarak hile kodlarını aktif hale getirin, sonra '~' tuşuna basılı tutarak aşağıdaki tuşları girin:

C - Düşmanlara mesaj gönderin.
Shift C - Tüm gemiler için "Countermeasure" açma ve kapama.
K - Hedefinizi anında yok etme.
Shift K - Seçili gemi alt sistemini tahrip etme.
Alt K - Kendinize %10 hasar verirsiniz.
I - Ölümsüzlük verir.
Shift I - Hedefinizi ölümsüz yapar.
O - Descent tarzı fizik kanunlarını devreye sokar.
Shift W - Sizinki dahil tüm gemiler için sonsuz cephane verir.
W - Sadece size sonsuz cephane verir.
G - Tüm birincil amaçları tamamlanmış sayar.
Shift G - Tüm ikincil amaçları tamamlanmış sayar.
Alt G - Tüm ekstra amaçları tamamlanmış sayar.
R - Seçili gemi için cephane ikmali emri verir.

Need for Speed 3

Bu oyunda hile yapmak için aşağıdaki kodları herhangi bir menüdeyken girin:

rushhour - Yoldaki trafiği iki katına çıkarır.
empire - Empire City pistinde yarışmanıza imkan tanır.
elninor - El Nino marka otomobili kullanmanıza imkan tanır.
merc - Mercedes CLK GTR marka otomobili kullanmanıza imkan tanır.
gofast - Aracınızı Single Race modundayken daha da hızlandırır.
allcars - Polis araçları dahil tüm araçları kullanmanıza imkan tanır.

Aşağıdaki hileler oyundışı araçlarla yarışmanıza imkan tanır, hileyi yazdıktan sonra RACE tuşuna tıklamanız yeterlidir:

go01 -Miata
go02 -Toyota Landcruiser
go03 -Cargo Truck
go04 -BMW 5 Series
go05 -71 Plymouth Cuda
go06 -Ford Pickup Camper Shell
go07 -Jeep Cherokee
go08 -Ford Fullsize Van
go09 -64/65 Mustang
go10 --66 Chevy Pickup
go11 -Range Rover
go12 -School bus
go13 -Taxi - Caprice Classic
go14 -Chevy Cargo Van
go15 -Volvo Station Wagon
go16 -Sedan
go17 -Crown Victoria Cop Car
go18 -Mitsubishi Eclipse Cop Car
go19 -Grand Am Cop Car
go20 -Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle

Rage of Mages

Hile yapmak için önce ilk kodu ve sonra da diğerlerini girin:

#Chicken - Hile yapmanızı mümkün kılar.
#modify self +god - Ölümsüzlük verir.
#modify army +god - Birimleriniz ölümsüz olur.
#create gold - Bol miktar altın verir.
#killall - Tüm düşman ünitelerini bir anda öldürür.
#pickup all - Birimlerdekiler hariç tüm malzeme çantalarını toplamanızı sağlar.
#show map - Tüm haritayı görebilmenizi sağlar.
#hide map - Haritayı tekrar kapatır.
#event x - Birimlerden gelen mesajları tekrar gösterir. X herhangi bir mesaj sayısıdır.



Rainbow Six

Bu güzel fakat zor oyunda hile yapabilmek için önce '~' tuşuna basın ve sonra da kodu yazıp Enter girin.

TEAMGOD = Takım halinde ölümsüz olmanızı sağlar.
AVATARGOD = Sadece sizi ölümsüz yapar.
STUMPY = Stumpy modunu açar.
5FINGERDISCOUNT = Cephane stoklarınızı tekrar doldurur.
NOBRAINER = Yapay zekayı tamamen kapatır.
TURNPUNCHKICK = Oyuncuların çizimlerini üç boyutludan iki boyutluya indirir.
EXPLORE = Görevi tamamlasanız bile etrafta dolaşıp keşif yapmanızı sağlar.

Amok

Bu oyunda istediğiniz herhangi bir bölümü oynayabilmek için sırasıyla aşağıdakileri yapın:

1. Options ekranına gidin ve buradan Password seçeneğine girin.
2. Buradan Password olarak ZZZCYX kodunu girin.
3. Şimdi Options menüsüne LEVEL SELECT adıyla yeni bir seçenek eklenmiş olduğunu göreceksiniz.
4. Bu yeni seçenek sayesinde 9 farklı seviyeden birini oynayabilirsiniz. İstediğiniz bölümü seçin ve Back To Main seçeneğiyle ana menüye geri dönün.
5. Yeni bir oyun başlatın, seçtiğiniz bölümü oynayacaksınız.

Joint Strike Fighter

Bu oyunda iki farklı tipte hile yapma

imkanına sahipsiniz. Öncelikle tüm uçak ve helikopterleri kullanabilmek için Pilot Select ekranına girin ve orada sağ CTRL + sol CTRL + ENTER tuşlarına aynı anda basın. Artık her araç emrinize hazırdır. Uçuş esnasında hile yapmak için ise aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanabilirsiniz.

ctrl+T+U - Turbo hız (mach 10000)

ctrl+C+O - Uçtuğunuz görev başarıyla bitirilir.

ctrl+G+O - Oynamakta olduğunuz görevi kaybedersiniz.

ctrl+G+U - Güdümlü mermiler atmanızı sağlar.

ctrl+s - Renk ayarı yapmanızı sağlar.

Black Dahlia

Bu oyunda karşılaşacağınız bulmacaları çözemezseniz aşağıdaki kodları kullanın. Her bulmaca ilgili kod girildiğinde otomatik olarak çözülecektir:

P8 Stained Glass Puzzle - leadhead

P11Winslow's Safe Puzzle- masterlock

P14 Wooden House/Lockbox Puzzle - loghouse

P15Dresser in Louie's Loft Puzzle - turnkey

P21Raven Room Circular Table Puzzle - arthur

P22 Seal Puzzle - ringding

P26 Bag Of Runes Puzzle - gemstone

P27 Dream - Archway Puzzle - cancan

P32Pressure Gauges Puzzle - pressure

P34Sewer Levers/Bars Puzzle - barbell

P35Raven Room Door Plates Puzzle - triangle

P36Candlestick In Raven Room Puzzle - nimble

P38Sun/Planets/Door Puzzle - sunspot

P39 Gearshift Puzzle - Treasure Door #1 - ladybug

P40 Key Puzzle - Treasure Door #2 - keypunch

P41 Half-A-Gear Puzzle - Treasure Door #3 - gearoil

P44Main Chamber Column Puzzle - temple

P46 Slider Puzzle - blockhead

P47 Stone Blocks Puzzle - rock33

P59 Luggage Crate On Train Puzzle - boxtop

P67 Cane Lock Puzzle - candycane

P68 Telegram Puzzle - teleport

P73 Telescope Puzzle - peeper

P76 Cuckoo Clock Puzzle - bongo

Liberation Day

Öncelikle Liberation Day klasörüne ve onun içindeki EXE klasörüne girin. Burada bulmanız gereken dosyanın adı libday.ini, bunu bulduktan sonra bir metin editörüyle, mesela Notepad, açın ve içinde şu değişikliği yapın; cheats=0 değerini cheats=1 olarak değiştirin, kaydedin ve kapatın. Artık oyun esnasında aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanarak istenen sonuçları elde edebilirsiniz.

Tab+W - Oynadığınız görevi başarıyla bitirmenizi sağlar.

Tab+L - Oynadığınız bölümü kaybetmenize sebep olur.

Tab+D - Hem tehir hem de sevkiyat modunda bol miktarda kaynak almanızı sağlar.

Tab+R - Birimlerinizin zırh seviyesini en üst düzeye çıkarır.

Tab+P - Birimlerinize sonsuz miktarda hareket puanı verir.

Mario Andretti s Racing Challenge

Eğer bu oyunda para kazanmakta zorlanıyorsanız, aşağıdaki hileyi uygulayın, tek yarış kazanmadan bol paraya sahip olacaksınız. Fakat bu hileyi uygulamak için uygun bir Hex editörüne ihtiyacınız olacak.

Öncelikle oyunu çalıştırın ve yeni bir oyuncu yaratın. Bu oyunu kolaylıkla tanıyabileceğiniz bir dosya adı vererek kaydedin. Sonra oyundan çıkın ve editör programını çalıştırın, kaydettiğiniz dosya .GAM soyadına sahip olacaktır. Bunu editörle açın ve içinde aşağıdaki değişikliği yapın, kaydedin ve çıkın. Oyuna başlayıp dosyanızı yüklediğinizde bol paranız olduğunu göreceksiniz.

Şu satırı bulun:

49 56 41 4E 53 4B 49 20 00 00 00 00 00 00 14 00

ve şu şekilde değiştirin.

49 56 41 4E 53 4B 49 20 00 00 00 00 00 00 FF FF

Warbreeds

Burada hile yapmak için Caps Lock tuşunu açık konuma getirin, sonra CTRL tuşunu basılı tutarak SPAMSPAMSPAMHUMBUG yazın ve en sonunda Caps Lock tuşunu tekrar kapatın. Şimdi F9 tuşuna basıp aşağıdaki kodları küçük harfler kullanarak girebilirsiniz:

set none - Tüm haritayı görmenizi sağlar.

cgk max - CGK seviyenizi en üst düzeye çıkarır.

crop pop - Haritadaki tüm tarlalara pod yerlettirir.

crop kill - Haritadaki tüm podları yok eder.

egg boy returns- Ani bir deprem yaratır.

kill - O an seçili olan birimi yok eder.

minimap on/off - Eğer aktif bir Listener varsa, mini haritayı açıp kapatır.

Warhammer: Dark Omen

Bu oyunda hile yapmak için önce ana menüden büyük harflerle yazılı olan kodu girin. Sonra belirtilen ilgili ekrana geçerek verilen tuş kombinasyonlarını kullanın.

FUDGEISLUSH

Roster ekranındayken:

Ctrl-C-G: 1000 altın verir.

Ctrl-C-T: 1000 altın alır.

Ctrl-C-E: Seçili birime Experience verir.

Ctrl-C-U: Seçili birimi ölümsüz yapar.

DONTMESSWITHME

Roster ekranındayken:

Ctrl-C-F: Tüm birimlere tam Experience verir.

Ctrl-C-I: Seçili birimi ölümsüz yapar.

Ctrl-C-M: Tüm büyülü araçları verir.

BRINGEMON

Savaş esnasında:

Ctrl tuşuna basılı tutarak düşman birimini seçebilirsiniz.

K tuşuna basılı tutarak seçili balistik birimlere %100 isabetlilik kazandırırsınız.

W tutuna basarak büyü enerjisini doldurabilirsiniz.

LOOKLIVELY

Savaş esnasında:

D tuşuna basıp Mouse ile tıklayarak seçili birimi yok edebilirsiniz.

R tuşuna basarak seçili birime seri atış gücü kazandırırsınız.

OVERBYCHRISTMAS - F12 tuşuna basarak savaşı kazanabilirsiniz.

SQUAREWINDOW - Bir Zoom penceresi açmanızı sağlar.

Bölüm geçme:

THELIVINGGEM - Great Forest 1

HANDYMAN - Great Forest 8

RIDETHESTORM - Axebite Pass 4

YOUANDI - Altdorf 8

Ara sahneleri görmek için:

CREDITS
WELCOME
GROOVETOWN
LIGHTREADING
SMALLPEBBLE
BADBREATH
WHITEGRAIL
ATIMETOFIGHT
WEWONTHEDAY
OHDEAR

Rainbow Six

MASAÜSTÜ



FRP

Bir Seansın Anatomisi

Geçen sayıda oyunculara bazı üçkağıtlar öğretip onlara FRP dünyalarında ayakta kalmanın sırlarını vermeye çalışmıştım. Bu sayıda da yine oyun yöneticilerine yani kudretli Zindancıbaşı'lara hitap etme gereği duydum.

Bir iki yazı öncesinde anlatım ve Dungeon Master'lığın temelleri üzerinde durmuştum. Şimdi yepyeni başlayan oyuncularla ilk seansın adım adım analizini yapalım. Zindancıbaşılık geçmişiniz ne kadar kısa ya da uzun olursa olsun, siz siz olun, yeni oyuncuları kurallara ve sayılara boğmayın.

Sırasıyla şunları yapın:

Öncelikle, yeni kurbanlarınızı biraraya toplayın ve rahat bir yere yerleşin. Bu bir masa etrafı olabileceği gibi, yerlere de serilebilirsiniz. Önemli olan zar yuvarlamak için düz bir zemine sahip olmaktır.

Yeni başlayan oyunculara birer özet karakter kağıdı uzatın ve incelemelerini sağlayın. Anlamadıkları sayılara fazla kapılmamaları gerekiyor, bunu sağlamaya çalışın ve mümkünse özel yetenekleri hakkında detaylı bilgi verin.

Oyuncular zarlarını herkesin görebileceği bir yerde atmalıdırlar. Siz Zindancıbaşı'lar (ZB) ise zarları gizli atabilirsiniz. Zarı attıktan sonra oyunculara sonuçla ilgili bilgi vermek durumu daha gerçekçi kılacağı için bu yöntem uygulanır. Bunu sağlamak için, ZB zarı bir kitabın ya da bir karton paravanın arkasında atabilir. Bu kesinlikle hile yapmak değildir. Siz ZB olarak her türlü ahval ve şerait altında adil davranmak zorundasınız. Benim size tavsiyem, çarpışma sırasında atılan zarları açık atmak ve bu sayede oyuncuların yaşam puanlarını takip etmelerini sağlamaktır.



Zindancıbaşı neler yapmalı?

ZB, oyuncuların omzunun üzerinden notlarına bakamayacağı ve böylece haritaları göremeyeceği bir şekilde oturmalıdır.

Oyunu oynatmaya başlayınca, oyunculara tek tek karakterlerinin ne yaptığını sorun. İlk başta masa etrafında sırayla gitmek mantıklı bir yoldur. Alınacak birçok kararda seçim genelde çok açıktır. Yine de herkesin olaya katılmasını sağlamak sizin görevinizdir. Her şartta, çarpışma sırasında ZB tüm oyunculara hepsi dövüş içinde değilse bile, tek tek ne yaptıklarını sormalıdır.

Lütfen herkesin bir ağızdan konuşmasına engel olun. Siz bir şeyler anlatırken tüm oyuncular sizi dinlemelidir. Aynı şekilde siz de her oyuncunun anlattığını can kulağıyla dinlemelisiniz.

Oyun sırasında her karakterin nerede olduğunu bilmek sizin yararınızadır. En öndeki kahraman bir çukura düşerse ya da bir canavar en arkadaki karaktere saldırırsa, kimin nerede durduğunun önceden belirlenmesi, tartışmalara engel olmak açısından önemlidir. Tecrübeli oyuncuların "Yürüyüş Düzeni" burada devreye girer. Bir kağıt parçasına ya da masanın üzerinde hangi kahramanın hangi sırada ilerlediğini belirtmek yeterlidir.

Grubun doğal lideri bulunmalı

Bir oyuncu grubunun bir doğal lideri, yani sözcüsü olmalıdır. Bu kişi grup olarak ne yapıldığını, ZB'ye bildirir (Örneğin: "Hepimiz koridorda dikkatlice ilerliyoruz"). Bu, oyunun akışını hızlandırmakla birlikte, sözcünün diğer oyuncuları bastırmamasına ya da onların adına kendi kafasına göre karar vermemesine dikkat edilmelidir (Örneğin: "Harun arkadaşımızın karakteri, biz hazineyle kaçabilelim diye kendini feda ediyor"). Bu durumda mutlaka o oyuncunun fikrini almalısınız (Yani: "Harun, abi sen hakkaten kendini feda mı ediyorsun?").

Bazen bir kahraman diğer karakterlerin bilmediği bir şeyi keşfeder. Mesela bir tuzak ya da onların duyamadığı bir ses. Bu durumda ZB bu oyuncuyu kenara alıp durumu ona bire bir diğerlerinin duyamayacağı şekilde anlatmalıdır. Oyuncu ZB'ye bu durum karşısında karakterinin ne yaptığını anlatır.

Son olarak, oyuncular ortak bir karar vermekte zorlanabilirler. Bu gayet doğaldır. Onlara doğru yolu göstermek ZB'nin birinci görevi değildir. Bırakın, onlar kendi aralarında kimin önden gideceğine, hazineden en büyük payı kimin alacağına ya da kimin kendini feda edeceğine karar versinler. Sadece her oyuncunun kendi karakterini yönetmesini ve o karakter adına konuşmasını sağlayın.

Unutmamanız gereken en önemli kuralsa:

"DM's word is final!" yani "ZB'nin ağzından çıkan söz kanundur."

FRP Dünyasından kısa kısa

Marvel çizgiromanlarını konu alan Marvel Super Heroes Adventure Game çıktı. Artık siz de Örümcek Adam ya da Hulk olabilirsiniz. Bu oyun klasik FRP'lerin aksine zar yerine kartlarla oynanıyor. Yeni başlayanlar için ideal. Türkiye'de Gerekli Şeyler (240 40 57) ve diğer tüm bayilerde bulabilirsiniz.

Herkül ve Zeyna da artık birer kart oyunu. Magic'in yayıncısı Wizards of the Coast, sevilen televizyon dizisi Herkül ve Zeyna'nın da koleksiyon kart oyununu çıkardı. Oyunda amaç, antik çağın kahramanlarını toplayıp o çağdaki kanlı savaşları canlandırmak.

Magic the Gathering, Urza's Saga'yı ve Portal II'yi çıkartıyor. Sevilen kart oyunu Magic için yeni kartlar bu ay piyasaya sürülüyor. Ünlü usta Urza'nın çağını konu alan Urza's Saga tecrübeli oyunculara, Portal II ise yeni başlayan oyunculara büyük keyif vereceğe benziyor.

Beşiktaş Sihir Kafe'de önümüzdeki aydan itibaren düzenli FRP toplantıları başlayacak. Eğer bu FRP olayına girmek istiyorsanız, sizi de bekliyoruz.

Büyük Mavi Yayıncılık Ekim 1998'den itibaren düzenli olarak resmi Magic turnuvaları düzenleyecek. Bu turnuvalarda alınacak puanlar, Türk oyuncuların da dünya klasmanında yer almasını sağlayacak.

Bir fantastik kurgu klasiği olan EjderMızrağı üçlemesinin ilk kitabı Arkabahçe Yayıncılık'tan bu ay çıkacak. Tüm kitapçılarda...

Arkabahçe Yayıncılık yetkililerinden Hasan Çolakoğlu yaptığı açıklamada, 1999 yılında EjderMızrağı üçlemesinin son kitabının yanı sıra, AD&D Başlangıç Seti ve Marvel Süper Kahramanlar'ın da Türkçe olarak piyasaya sürüleceğini müjdeledi.

TSR ve Wizards of the Coast Türkiye Distribütörü Büyük Mavi Yayıncılık'tan Coşkun Kocaoğlu, Wizards of the Coast'un 1999 yılında Magic the Gathering'i Türkçe olarak piyasaya sürmeye hazırlandığını duyurdu.

Zindancıbaşı

DÜNYA İLE BİRLİKTE TÜRKİYEDE TÜRKÇE TOEFL



(Test Of English as a Foreign Language)

TOEFL sınavı. Yutdışında yüksek öğrenim görmek isteyenlerin girmesinin gerektiği, matematik ve fen bölümlerinden 600 üzerinden 500 alamazsanız embesil kategorisine gireceğiniz, ama İngilizce bölümü, İngiliz Dili ve Edebiyatı öğretmenlerini bile zorlayacak seviyededir. Bilden'den çıkan Türkçe TOEFL hazırlık paketi, bu sınavın İngilizce bölümünde akacak kanları biraz olsun dindirecek gibi görünüyor.

TOEFL, ana dili İngilizce olmayanların ingilizce bilgisinin yeterliliğini ölçen bir sınav. Amerika ve diğer dünya ülkelerinde yerleşik 2400 üniversite bu sınavın sonuçlarını göz önüne alarak öğrenci kabul ediyor. Tabiki böyle önemli bir sınava hazırlanmak oldukça yoğun çalışma gerektiriyor. Günümüzde bilgisayarın eğitimdeki yeri giderek öne çıkıyor. Şimdi size tanıtacağımız ürün Eylül ayında piyasaya çıkıyor.Üstelik tüm Dünya ile birlikte Türkiyede ve Türkçe destekli olarak.

Ürün CD-ROM üzerinde sunuluyor .Ünlü Macmıllan A. Heınman Lisansı ile EPA (Elektronik Publıshıng Assocaıted)tarafından hazırlanmış.

Test of English as a Foreign Language pakedinin Türkiye temsilcisi Bilden Bilgisayar . Kursa bir diagnostik testi ile başlıyorsunuz. TOEFL'ın tıpkısının aynısı olan bu testin sonunda zayıf olduğunuz noktalar belirleniyor. Zayıf olduğunuz bu noktaları telafi edebilmeniz için bir kişisel çalışma planı sunuluyor. Planda çalışmanız gereken konular ve uygulamanız gerekli testler en zayıf olduğunuz konudan başlayarak sunuluyor. Siz bu plana uygun olarak olduğunuz bölümden başlayarak ilerliyorsunuz. Çalıştığınız her bölüm sonunda bölüm testleri uyguluyorsunuz. Bu da kişisel planınızı etkiliyor. Tüm zayıf noktalarınızı yok edince yeniden TOEFL testi uygulanıyor. Ve bu işlemi hiçbir zayıf noktanız kalmayıncaya kadar yenileniyor. Yani acaba şu konuda bir eksiğim var mı, nerelere çalışmam gerekiyor diye ayrıca kafa patlatmanıza gerek kalmıyor. Amerikan aksanı ile saatlerce süren konuşmaları içeren bu ürün TOEFL sınavına hazırlananlar ve İngilizcelerini ileri düzeye ilerletmek isteyenler için tam bir fırsat.

Bilgi İçin :
BİLDEN BİLGİSAYAR
(0212) 2305182

FloorPlan 3D Deluxe

Bu Üç Boyutlu Ev Tasarım Programı İle Hayalinizdeki Evi Yaratabilirsiniz!



Bu kadar zamandan sonra hala ülkemizde çoğu insan bilgisayara çocuk oyuncağı gözüyle bakmaktan vazgeçmiş değil, oysa artık tüm gelişmiş ülkeler eğitimden bilime kadar aklınıza gelebilecek her konuda bu becerikli cihazlardan faydalanıyorlar. Tabii sanat ve mimari gibi konularda da bu durum geçerli, her ne kadar bu ve benzeri alanlarda insan hayalgücünün önemi tartışılmaz ise de, bir bilgisayarın grafik yetenekleri yapılan tasarımlara pek çok şey katabilir.



FloorPlan 3D Deluxe evlerin iç ve dış tasarımını yapmak için geliştirilmiş oldukça geniş kapasiteli bir program, tabii daha ziyade profesyonel kullanıcılar düşünülerek hazırlanmış. Bu program sayesinde 20 kata kadar yüksekliğe sahip binaları hızlı bir şekilde tasarlamak, iç planını hazırlamak, çevre düzenini yapmak ve sonra tüm bunları üç boyutlu bir şekilde görerek içinde dolaşmak mümkün. FloorPlan 3D makine başındaki mimarın işini kolaylaştıracak pek çok bilgiyi içeren bir arşivle beraber geliyor, 1500'den fazla kullanılmaya hazır 3D sembol ve 1001 adet değişikliğe açık popüler ev planı programa büyük esneklik kazandırıyor. Ayrıca hazırlanan planın yaklaşık maliyet hesabını çıkarmanız bile mümkün, tabii buradaki fiyatlar dış ülkelerin piyasalarından alınma. Hazırladığınız bir binanın her katını ayrı bir şekilde üç boyutlu olarak modelleyip görebilmenize imkan tanıyan programı Windows 3.1 ve 95 altında, 486 ya da daha güçlü bir işlemci kullanarak çalıştırabilirsiniz. Ayrıca bir Internet bağlantınız varsa FloorPlan 3D Deluxe Web sayfasına bağlanarak yeni plan ve eklerden de faydalanabilirsiniz. Mimari tasarım işine farklı bir boyut katan bu programı konuyla ciddi olarak ilgilenenler tavsiye ederiz.

Bilgi İçin: Arşiv Yayıncılık
Tel: (0-212) 211 98 99
Fax: (0-212) 272 96 02

MasterPhotos Studio

Resim Arşivinizi Bu Programla Farklı Şekillerde Değerlendirebilirsiniz

Günümüz bilgisayarlarının en iyi yapabildiği işlerden biri de resimleri işlemektir. Özellikle fotoğrafların yaratıcı bir biçimde işlenebilmesi pek çok açıdan oldukça önemlidir. Hatıralarınızın saklanmasından tutun da müşterilerinizin ilgisini çekecek sunumların hazırlanmasına dek, pek çok konuda yetenekli bir fotoğraf stüdyosu programına her zaman ihtiyaç duyarsınız. Tabii evdeki ufaklıkların yaratıcılıklarını geliştirmek için de böyle bir programın ne denli faydalı olacağı tartışılmazdır. İşte MasterPhotos Studio size bu açıdan büyük kolaylıklar sağlayacaktır. Öncelikle dijital ortama geçirilmiş her türlü fotoğrafın işlenmesinde büyük kolaylıklar sağlayan yetenekli bir yazılım, aklınıza gelecek her kaynaktan resim alabilmek, resimlerinizi farklı formatlar arasında dönüştürmek, bunların üzerinde her türlü pratik değişikliği yapabilmek mümkün. Mesela karanlık bir fotoğrafı önce aydınlatmak, sonra fotoğraftaki insanların gözlerindeki kırmızı lekeyi yoketmek ve renk derinliğini ayarlayarak bu resmi baskıya hazırlamak mümkün. Yani masaüstü yayıncılıkla ilgili aklınıza gelebilecek herşeyi yapabilirsiniz, bunun dışında resimlerinizi eğer mikrofonunuz varsa sesli mesajlarla birleştirip Internet üzerinden postalayabilir ve sunabilirsiniz. Tabii program kullanabilmeniz amacıyla zengin bir arşivi de beraberinde getiriyor, yüksek çözünürlükte yaklaşık 22,500 civarında profesyonel fotoğraf ve resim size oldukça faydalı olacaktır. Sonuç olarak MasterPhotos Studio Masaüstü yayıncılığın her türüyle ilgilenen profesyonel ve amatör kullanıcıları tatmin edebilecek kapasitede bir yazılım.

Bilgi İçin: Arşiv Yayıncılık
Tel: (0-212) 211 98 99
Fax: (0-212) 272 96 02





Magix Live Act



Music Maker, Music Studio gibi yazılımlarla hayatımıza giren, bazı konularda profesyonel olmadan da bir şeyler yapılabileceğini kanıtlayan firma Magix yani yazılımları Live Act ile tekrar sahnede

Sabah altıya kadar bir klüpte durduraksız yayın yapan bir Dj eşliğinde dans ettiğinizi ve Dj' in halini düşünün. 30 yıllık bir teknoloji kullanarak siz eğlendirmeye çalışan Dj belki de abisine artık küçük gelen pikap, eski yapıda plaklar ve belki de annesinin soğan doğradığı bir Mixer kullanıyordur. Hayat böyle devam edemezdi. Bilgisayar çağı denilen çu seneler de veya klasik bir deyişle 2000' e 2 kala böyle olmamalı. İşte Live Act bu eksikliği dolduruyor. Yüksek ses kalitesi ve kullanım kolaylığı (tabii bu noktada arabirimin sadeliği dolayışıyla kolay anlaşılabilir olması çok büyük bir etken) sayesinde amatör, profesyonel demeden hemen herkese hitab eden faydalı bir eser. Eh tabii bu kadar iddialı olan bir programın sadeecmüzikten ibaret olmamalıydı. Mesela klipler. Bir şarkının tutulması için veya partideki insanların daha da müziğin ritmine daha iyi ayak uydurmaları için görsel bir şeylere ihtiyaç olacaktır. Dans eden insanlar, renk cümbüşü gibi bir çok video seçeneği sayesinde her zevke hitap edebilecek video bulmak mümkün.



Level II Rock Screen: I. Level' daki başarınızdan dolayı tebrik ederim.



Level I Dj Screen: Sade ve kullanışlı bbir arabirim.

Üç Panel, Üç Program

Level I Dj Screen: Burada iki tane pikap kullanarak 8' er taneden olmak üzere toplam 16 ayrı ses (wav dosyaları) kullanarak canlı müzik yapabilirsiniz. Tahmin edebileceğiniz üzere standart olarak kaydetme ve yükleme fonksiyonları da mevcut.Buradaki Crossfader yardımıyla pikaplar arasında geçiş yapabilirsiniz Klavye tuşlarını kullanarak 16 sesi de ayrı ayrı kontrol etme şansına sahipsiniz. Tabii 10 tane el parmağımız olduğunu unutmamalı. Bir yanddan atadığınız wav' ları kullanırken diğer yandan artık kullanmadığınız wav' ların yerine yenilerini koyarak müzik türleri arasında rahatsız etmeyen geçişler yapmak da mümkün. Küçük ekran üzerinde yaptığınız müziğin ritmine göre videolar oynatabilirsiniz.

Level II Rock Screen: Görünüş olarak Dj Screen' dan çok farklı görünse de mantık olarak aynı yapıya sahipler. Biraz daha Rock türünde müzik yapmak isteyenler için oldukça kullanışlı bir arabirim

Level III Master Screen: Sevgili kullanıcı, müziksever, level okuru zolu aşamalrdan başarıyla geçtin ve en üst kademeye ulaştın. Sana isteyebileceğin hemen her şeyi sunabilecek kapasitede bir Piano' yu hakettin.

Arkası Sağlam Bir Program

Diğer Magix programlarında kullanılabilen Soundpool Cd 'lerini bu program altında da kullanabilirsiniz. Bu seri içerisinde Ambient' ten Rock, Pop' a kadar hemen her müzik türüne ait Wav' lar mevcut. Bunlar haricinde dünyanın sayılı Dj' lerinden Dj Dimitri (Amsterdam, tür: Speed Garage) ve Lenny D (New York, tür:Hardcore, Techno) tarafından hazırlanmış Artistpool Cd' leri de bu aile arasına katıldı. Tabii ki bu yeni program içinde hazırlanmış özel Liveactpool Cd' leri hazırlanmış. Ama uyarmalıyım ki Soundpool kadar çeşitli değil. Hiphop ve House türlerinde de iki tane Videopool mevcut. Bu programı öğrenmek için ayrıva bir çaba harcamaya, kitap okumaya veya yardım almaya gerek yok. Sadece daha akıcı geçişler yapabilmek için biraz daha tecrübe kazanmakta yara var.

Bilgi İçin : I.GW.I.S Bilgi İşlem
Fiyat : 60$
Faks : 333 73 59
Tel : 418 73 91

Creative RIVA NTN

Yakaladığı ses teknolosi ile ilklere imza atan Creative aynı teknolojiyi grafik kartlarında da elde etmek üzere çalışmalarını hızlandırdı. Bu çalışmanın ilk ürünü şu ana kadar son kullanıcıya hitap eden kartlar arasında en yüksek Ram' e sahip olan RivaTNT. 16 Mb Ram' e sahip olan RivaTNT'nin PCI ve AGP olmak üzere iki ayrı modeli mevcut. Kart üzerinde bulunan Nvidia çip saniyede 36 milyar işlem, 9 gigaflops kayan nokta (floating point) işlemcisi, 24 bit Z Buffer ve multi texturing 3D Engine sayesinde bir grafik kartından beklenilenden çok daha fazlasını sunuyor. Multi texturing, örneğin Quake oynarken iki kat fazla performansa sahip olmanızı sağlıyor. Tek geçişte gölge ve doku bilgisini kaplayabilen kart oyunları tam bir "görsel şölen" haline getiriyor. Ek olarak diğer kartların aksine anisotropic kaplama (yani kabartmalı desenler) yaratabilen kartın DVD filmleri geri oynatabilmek gibi özellikleri bulunuyor. Quake II'yi 1600x1200 ve 24 bit renkle oynayabilmenin yanında bu özelliği ile sisteminizi tam bir oyun ve multimedia modülüne dönüştüren kartın kontrol paneli de son derece "ilginç" grafiklere sahip. Eğer Windows 98 kullanıyorsanız ve eski grafik kartınız problem yaratıyorsa, 2D ve 3D'yi aynı kartta birleştiren Riva TNT'ye geçme vaktiniz geldi demektir. Ve PnP bir monitör kullanıyorsanız kart monitörü otomatik olarak tanıyabilme yeteneği ile çoğu çözünürlüğe problemsiz ulaşabilmekte. Tabii ki eski bir monitöre sahip olanlar da düşünülmüş ve kartla beraber renkleri bozuk monitörler için bir gamma düzeltme yazılımı verilmekte.



Bilgi İçin : Empa
Tel : (0212) 599 30 50
Tel : (0212) 288 10 78

Rockfire'dan

Daredevil Simülasyon Direksiyonu ve Pedal Kiti

Piyasaya pek çok yarış simülasyonu çıktı ve pek çoğu da yolda, bunların en belirgin özellikleri ise hem grafik olarak mükemmel, hem de gerçekçilik açısından son derece inandırıcı olmaları. Ne var ki sadece klavye kullanarak bu oyunlardan çok fazla bir keyif alabilmek mümkün değil, hatta çoğu oyun analog bir kontrol cihazı kullanılmadan oynandığında ızdırap verici bir tecrübeye dönüşüyor. Eğer oyun meraklısıysanız o zaman piyasada işinizi görebilecek bir sürü orta sınıf analog joystick bulabilirsiniz. Peki bir adım daha ileri gidip bir direksiyon ve bir çift pedal edinmeye ne dersiniz? Rockfire firmasının ürün kataloğundan gelen bu oyun kontrol kiti iki parça halinde, vites kolu ve on adet düğme içeren direksiyon bir parçayı, iki adet pedaldan oluşan kısım ise diğer parçayı oluşturuyor. Direksiyon pedallarla kombine kullanılabileceği gibi, tek başına da çalışabiliyor. Aynı şekilde pedalları bir analog joystick ile birlikte kullanabiliyor, bu sayede uçuş simülasyonlarında da bir hayli avantaj kazanabiliyorsunuz. Tabii çoğu insana, sadece yarış oyunlarında kullanılabilen bir direksiyon fazla lüks gelebilir, ancak bu cihazla bir kez Need For Speed 3 oynamak verdiğiniz parayı haketmesine yetecektir. Tabii kusurları yok değil, birincisi direksiyonu masaya bağlayan bir düzeneğin olmaması heyecanlı yarışlarda cihazın gezinmesine sebep oluyor. İkincisi ise pedalların birbirine biraz fazla yakın olması, ayakkabı numaranız 45 ise ve postalla oynamaya kalkarsanız pedallara alışmak biraz zor olabilir. Eğer kullanışlı bir oyun aksesuarı arıyorsanız buna bir göz atın.

Bilgi İçin:
Mascom Bilgisayar Aksesuar Tic. Ltd. Şti.
Tel: (0-212) 213 10 66





TEST DRIVE 5

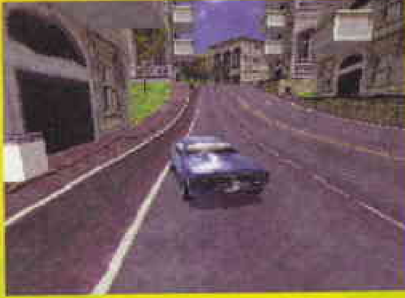
Baba Bana Ferrari Al!

- Ne Ferrarisi, ne babası, hocam ne oldu sana birden böyle? Hani sen sıkı motorcuydun, seni kimse hayatta arabaya bindiremezdi?

- Oooo, Sinan Bey sayfamıza şeref vermişler! Buyrun efendiiiiiiimmmm, sizi şöyle alalım! Sütlü kaave de ister misiniz? Kahve ve konyağa ne dersiniz, ancak konyak kalmadı benzin ikram edecem, içer serinlersin artık he?

- Ama üstad ayıp ediyon gibime geliyor, geçerken uğradım, sen bana neler diyon.

- Kızma lam, gel bak sana top kek aldım, huahahahahaaaaaa!



- Yuh beeee, boğdun haa eşşeği, lan böóle anlamsız geyiklerle okuyucuyu kaçıracan, işte o zaman soracam ben sana!

- Wohahahahaaaaaaa, ay gözlerim yaşardı gülmekten beee! Neyse, bana bak iyi oldu uğradığın, elimde bi yarış oyunu var PSX için, yani süper orijinal bi olay. Daha önce yapılmadı böóle bişey yaaa!

- Hadi lan, neymiş baba bu, PC sektöründe devrim yaratacak denli muhteşem orijinal fikir?

- Test Drive 5! Nassı ama?

- Lannn gitttt! Ben de ciddi ciddi bişey söölücek sandımdı!

- Ne bekliyon lam, şimdi herkes yarış oyunu yapıyo, e haliyle de hepsi birbirine benzeyecek! Marslılara karşı UFO yarıştırmıyon olm, sonuçta dört teker her oyunda dört teker!

- Ne diyim? Doğru söze ne denirse onu diyim olay fazla büyümesin.

Baba Vazgeçtim, Sen Gene Bana Harley Al!

- Lan olm baba onu al bunu al diye kafa ütülemekten vazgeç bea! Misafirliğime bakmadan vuracam şimdi kafana klavyeyi neyin, bahsetsene şu oyundan acık!

- Şimdiiii, ben sana ne diyim ki, şaştım kaldım bu işe! İşte bu da güçlü sistem sahibi olup da bir türlü benzin canavarı bir araba edinmeyi başaramamış sürat hastalarının cebinden parayı çekmek için yapılmış bir başka oyun, desem?

- Hööö hööööyyy, cümle kurdu baba bea! Bu kadar ağır cümle kurma lam fıtık olacan belin kaçacak!

- Dalga geçmeee, bak sana serinin bu oyununda neler var sööliim. Şincik, öncelikten bissürü araba var tabii, ama ne arabalar, parası yetmez bizim gibilerin uzaktan bile bakmaya. Tamı tamına 28 farklı tomofil koymuş babalar oyuna.

- Heheeeyyy, sürüsüne bereket bea! Tabii hep son model spor arabalar di mi?

- Yok, bu defa oyuncuya çeşitlilik olsun deyü eski klasik yol canavarlarından da komuşlar oyuna. Mesela istersen Dodge Viper ilen yarış, istersen 67 Pontiac GTO kullan, sana kalmış bi olay.

- Tabii araçların ayarlarıyla oynayabiliyon herhalde di mi?

- Helbette! Bu arada pist olayını da es geçmeyelim, dünyanın dört bir yanından toplam 17 pist var oyunda, hani tasarımları da pek fena sayılmaz gibim.

- Ya artık her oyunda gece yarışları, yağmur, kar tipi gibi hikayeler oluyo, bunda da vardır herhalde he?

- Of course my horse, olmaz mı? He bi de şu polis takibi olayı var ya, işte artık sende polis olabiliyon, o detayı eklemişler oyuna yani.

Motor Olsun Çamurdan Olsun Bea!

- Çamur motor yağmurda erir gözüm, sen gene sağlam bi makine edin!



- Lafın gelişi o olm. Yani motor her zaman için en iyisidir anlamında hani.

- Geyiği bırak ta de bakalım, ne diyon oyun hakkında genel olarak şimdi sen, alsın mı okurcu bunu?

- Ne biliiim yaw, ben eskiden beri araba yarışlarından çabuk sıkılırım. Ver bi X-Wing ya da TIE Fighter, Sal beni galaksiye, uçayım durayım sana bütün gün. Ve fakat adam gibi kokpit dizaynı olan bir uzay gemisi oyunu bile çıkmazken elli tane tomofil kapıştırmaca oyunu çıkıyor piyasaya her dakka! Ben sıkıldım bu olaydan doğrusu! Tamam grafikleri iyi, oyun da fena diil ama, eh yani işte fazla konuşturma beni Sinan! Meraklısı olan adam bunu ben "Amman almayın!" desem gene alır!

- Kötü diil ama dimi, yani çöplük bi şey diil ha?

- Valla zaten artık pek o kadar angut oyun çıkmıyor piyasaya, eh işte sana bi yarış oyunu daha. Şimdi bunun bi de PC versiyonu çıkar, elinin körü gibi sistem ister milleti gıcık eder. Sonra okurcu da kalkar bize 3Dfx kart verin laaann diye baskı yapar.

- Hiç sorma bee, millet bu meredi telefon kardı mı sanıyo ne? Neyse hadi ben kaçtım, soora görüşürüz.

- Nereye lan, sütlü kaaven duruyo daa!

- Ben soracam sana bu geyiğin hesabını!

- Wohahahahaaaaaaaaaaaa!





YAZAR	: Mad Dog		
FİRMA/TÜR	: Accolade / Yarış		
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆
CD Sayısı	: 1	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
Oyuncu Sayısı	: 2	ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆
Memory Blok	: 1	OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆
Bilgi İçin	: Aral İthalat Ltd. Tel: (212) 659 26 73		



NASCAR 99

Trafik Canavarı Olun

Playstation sahiplerinin en şanslı oldukları oyun türü yarış oyunlarıdır. Düşük çözünürlükte bile oldukça kaliteli grafikler sağlayabilen PS, yarış oyunları seven sahiplerini şimdiye kadar hiç üzmedi. Yine de, arabaların üzerinde bütün mekanik deneylerini gerçekleştirmek isteyen, kaputu açıp motorun bütün parçalarını tek tek çıkarıp "bu ne ola ki" diye incelemek istiyorsanız, biraz olsun boynunuz bükük kalmış olabilirsiniz, çünkü modifikasyona izin veren PS yarış oyunları oldukça az bulunur. Olanlar da birkaç minik detay haricinde başka birşeyi değiştirebilmenize izin vermezler.(di) şimdiye kadar, çünkü motorunu en ufak vidasına kadar kurcalayabileceğiniz, ama bunca karmaşıklığın altında oldukça zevkli olan bir araba yarışı var artık. Ve işte NASCAR 99.

Burn Baby Burn

NASCAR 99, sanırım ilki 97'de ve sadece PC için çıkmış olan NASCAR serisinin sonuncu üyesi. Yarış oyunu diyince akla gelen ilk isimden, Electronic Arts'dan geliyor. EA'deki abilerimiz ve ablalarımız NFS 3'le yeterince hız canavarlığı yapmadığımızı düşünmüş olmalılar ki, NASCAR 99'da NFS 3'teki belki de en büyük eksikliği tamamlamışlar : Hasar alma. Evet, Need for Speed'i severim ederim ama, 240'la giden bir araba havada 50 metre uçup 40 parende attıktan sonra cilasına tek bir çizik dahi gelmeden kaldığı yerden yarışa devam



etmesi oyunun gerçekçiliğinin büyük bir kısmını alıp götürüyordu bence. NASCAR'da işler öyle değil. Açık arazilerle çevrili otoyollar yerine, tribünlerle çevrili pistlerde yarışıyorsunuz. F1'deki gibi dokununca otuzbeş parçaya ayrılan arabalar yerine, ufak tefek çarpışmalar, sıyırmalardan etkilenmeyen sağlam arabalar kullanıyorsunuz. Tabi olay böyle olunca, minik makaslar atma, yanınızdan geçen rakibe hırslanıp bir sonraki dönemeçte köşeye sıkıştırıp tost yapma, dellenip 180'le giderken el frenini çekmek ve hemen arkadan gelen arabaların sizin üzerinizden uçup giden tekerleklerini izlemek gibi bir şansınız var. Yola kaptırmış ve kadran sona dayanmışken, önünüzdeki arabaya çarpınca motor kapağının uçup gittiğini görmek kadar ürkütücü bir şey daha yok inanın.





NASCAR'daki bütün takımlar, arabaların kaplamaları ve sürücüler, gerçek NASCAR yarışlarının 98 bilgilerine dayanılarak yapılmış. Yani gerçekçiliğin had safhada olduğunu söyleyebilirim. Grafiklere gelince ise, yüksek çözünürlüklü arabalar gerçekten de mükemmel görünüyor, NASCAR yarışlarına özel ilgi duyanlar arabalardaki en ufak detayların bile gerçekleriyle aynı olduğunu görüp mest olacaklardır. Pistler, arka alan, herşey PS'ını sonuna kadar zorlayacak şekilde yapılmış. Bu kadar gerçekçilik olayına girmişken, seslerin de arabaların motorlarından alınmaması ayıp olurdu tabii, bütün arabaların sesleri gerçekleriyle aynı. EA spor oyunlarında gelenek olduğu üzere, spiker de unutulmamış tabii. Bob jenkins ve Benny Parsons adlı bizim tanımadığımız ama isimleri NASCAR diyince akla gelen iki isim seslendirmeleri yapmış, ve inanın, spikerin atmosfere bu kadar katkıda bulunduğunu ilk defa bu oyunda rastlıyorum.

Alınır Mı?

Valla, PS sahibi iseniz, araba yarışlarından hoşlanıyorsanız, ve detaylarla uğraşmak hoşunuza gidiyorsa, NASCAR 99'dan başka pek fazla bir şansınız yok. Grafik, ses, müzik artık alıştığımız Elecronic Arts kalitesinde. Eğer NFS 3 hastası iseniz bile sırf rakip arabalarına çarpınca fırlayan parçaları görmenin verdiği zevki yaşamak için bile alınabilir (Sadist mi, ben mi? Hadi canım...)

GENEL PUAN: 8



YAZAR	: Çağdaş Koçyiğit (shadow@young.com.tr)		
FİRMA/TÜR	: Electronic Arts		
SİSTEM	: Sega Saturn	GRAFİK	: ★★★★★★★★
CD Sayısı	: 1	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★
Oyuncu Sayısı	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★
		OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★
Bilgi İçin	: Aral İthalat Ltd. Tel: 212 659 26 73		



HEART OF DARKNESS

Oddworld'e Kardeş Geldi



Tamamlanması tam 5 yıl süren Heart of Darkness (HoD), bir dönemin efsane oyunu olan Flashback'in yaratıcılarından gelen en son platform/zeka oyunu. Bize sorarsanız, adventure ve platform oyunlarının çok acayip bir miksi olan bu yeni oyun türünün aslında çok da fazla örneği yok. O yüzden belki de HoD'un tek rakibi, daha önceki aylarda ballandıra ballandıra tanıttığımız Oddworld:Abe's Oddisey diye düşünüyoruz. Bu iki oyun çok kaliteli ve beyin sulandıran bulmacalarıyla birbirlerine epey benziyor.

Öykümüz biraz Spielbergvari diyebiliriz. Şehrin yoksul kesiminden bir teen-ager, kendi elleriyle (her nasılsa) yaptığı uzay gemisi benzeri şeyi kullanarak başka bir dünyaya seyahat ediyor. Tüm istediği, bir başka boyutun hükümdarı olan kötü yürekli tuhaf bir yaratığın kaçırdığı sevimli köpeğini kurtarmak. Genç kahramanımız boyut değiştirir değiştirmez, küçük dostunun esir tutulduğu şatoyla arasındaki tehlikeli parkuru geçmek için yola koyulacak. Hey Allahım, o yaşlardaki insanların ne kadar basit dertleri var!

Hayat Bir Gemi...

Kahramanımızı yöneten siz ve mutlu son arasında çocuk yiyen göl canavarları, ağzından salyalar akan dev örümcekler, ne oldukları belli olmayan kanatlı şeytanlar ve bunun gibi bir ton yaratığa ev sahipliği yapan dehşetengiz bir arazi buluyor. Oyunumuzun kalbini oluşturan bulmacaları çözmek, işte tüm bu tehlikeleri aşmak anlamına geliyor. Çoğu kere birden fazla ekrana yayılmış olan görevleri doğru bir sırayla yapmanız gerekecek. Oyun alanı, aynı Oddworld'de olduğu gibi, sağa sola kaymak yerine, birbirinden ayrılmış 2 boyutlu ekranlardan oluşuyor. Hiç kuşkusuz bunların hepsi de dahice ve en fazla zevk verecek bir şekilde düzenlenmiş ve bir araya getirilmiş.

Örneğin oyunun başlarında karşılaştığınız bir sorunu çözmek için bir katil bitkinin altından köklerini sökmek zorunda kalıyorsunuz (böylece buradan daha sonra tekrar tekrar geçebileceksiniz). Sonra da ateşböceği benzeri bir takım böcekleri yuvalarından uğratıp, onlar başka bir takım katil bitkilere tebelleş olduklarında yuvalarının olduğu yerden sağ salim geçiyorsunuz. Tabii ki oyunun her evresinde zekadan sonraki en önemli faktörün "zamanlama" olduğunu unutmayın.



Dünya Bir Liman...

Eğer düşüp ölürseniz ya da bir yaratık sizi midesine indirirse, o an çözmekte bulunduğunuz bulmacayı içeren oyun alanının başından başlıyorsunuz. Bu da





çok geriye gitmek zorunda olmadığınız anlamına geliyor. Tıpkı Oddworld'deki gibi. Eğer defalarca üstüste bir budala gibi ölüp durursanız ekranda sizi doğru hedefe yönlendirecek bir ipucu çıkıyor. Ama ne gam! Çözümün ne olduğunu bilmek, her zaman işin üstesinden gelmeye yetmiyor ki! Aynı sizin çoktan unutmuş olduğunuzu sandığım gerçek insanların yaşamında olduğu gibi...

Herneyse, HoD'daki bulmacalar birbirlerinden oldukça farklı bir yapıda olabiliyorlar. Bazıları koşmayı, bazıları zıplamayı, bazıları bir takım nesneleri bulmayı, bazıları ateş etmeyi (oyunda zaman zaman çeşitli silahlar buluyor ve kaybediyorsunuz), bazıları tırmanmayı, bazıları ise bunların hepsini aynı anda (!) içeriyor. Bulmacaları çözmek ise epey mutlu edici oluyor. Hem ödül olarak seyrettiğiniz animasyonlar, hem de kendinizi dünyanın en zeki insanı sanmanızı sağlayan duygular yüzünden.

HoD'daki ortamlar grafiksel olarak epey zengin. Küçük kahramanımızın önünde koşup durduğu rengarenk arkaplanların kimi zaman etkileşimli olması işin en güzel yanı. Seslere gelince, oynanabilirlik ve görsel tasarım kadar olmasa da, PlayStation'ın sağladığı altyapıyı hakedecek kadar iyi.

Her Limanda İnen de Var Binen de...

Oyunumuzun güçlü yanının bulmacalar olduğunu söylemiştik. Eğer bir nevi kardeşi sayılabilecek Oddworld ile karşılaştırırsak, HoD'un gerçekten daha karmaşık bulmacalar sunduğunu ama öte yandan çok daha lineer bir oyun olduğunu itiraf edebiliriz. HoD'un ayrıca, biraz kısa sürdüğünü ve rakibinin tersine, bitirdikten sonra tekrar tekrar oynama isteği uyandırmadığını (lineer olduğu için) eklemekte fayda var. Oyun 2 CD halinde geliyor. Ama bu kadar kapasitenin neredeyse tamamı bilgisayar animasyonalarına harcanmış. Aslında bu durum, bazılarınızı sevindirecek ama memlekette epey bir para verip kopya olmayan oyunları da alanlar olduğunu hatırlarsanız, insanların verdikleri paranın karşılığında neden hemencecik bitmeyen oyunlar istediklerini ve neden benim bu sayfalarda sürekli böyle şeyler yazdığımı anlarsınız. Herneyse, kısaca karşınızda çok güzel ama pek uzun olmayan bir oyun duruyor. Aslında bunlardan bana ne? Nasıl istiyorsanız öyle yapın...



YAZAR	: Çağdaş Koçyiğit (shadow@young.com.tr)		
FİRMA/TÜR	: Interplay / Arcade Adventure		
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
CD Sayısı	: 1	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
Oyuncu Sayısı	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
Memory Card	: 1	OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★

GENEL PUAN 8



Çok Haince Ve Çok Zevkli



Sony'nin çıkarttığı en son oyunlardan biri olan Tenchu, rahatlıkla Tomb Raider ve Bushido Blade'in evliliği olarak nitelendirilebilir. Bu karışım neticesinde ortaya çıkan şey ise, her iki oyundan daha üstün yeni bir melez. Hareket dolu bir üç boyutlu serüven. Gerçekten de karşımızda, kurnazca planlanmış bir bulamaçtan çok daha fazlası duruyor. Bakalım nasıl:

Çok Hassas Bir Varlıktır Ninja

"Tenchu"nun İngilizce karşılığı "assassination"mış. Bu da güzel Türkçemizde "cinayet" falan demek. Oyunda iki katil ninjadan birini canlandıracaksınız. Bunlardan biri yaralı yüzüyle, grilere bürünmüş Rikimaru isminde bir tip. Diğeri ise Luc Besson'un meşhur Nikita'sını andıran zarif Ayame. Bu tipler ve oyunun oynanış biçimi bize bir süre önce bu sayfalardan size tanıttığımız "Nightmare Creatures"ü anımsattı. Orada olduğu gibi, Tenchu'da da her senaryosu (kötü bir yaratığın elinden küçük bir kızı kurtarmak ve yaratığın yalamalarını da haklamak gibi bir şey) yaptığınız işin (katillik) ahlaksız tarafını unutturuyor gibi görünse de sonuçta ortalıkta çok fazla ölü ve gereğinden fazla kan var. Tabii bütün bunlar fazlaca dejenere olduğundan neredeyse emin olduğum sizleri çok mutlu edecek ama içimde tuhaf bir huzursuzluk da duymuyor değilim. Hiç bir olumlu işaret olmadığı halde, arada bir, bu çocuklar için hala umut var diye düşünmeden kendimi alamıyorum. Herneyse oyunumuza dönelim. Karşınıza sık sık tur atan bir nöbetçi çıkacak ve siz mesela onun arkasından kalleşçe yaklaşıp öldüreceksiniz. Eğer becerirseniz önceden hazırlanmış üç beş tane kısa ölüm animasyonundan birini seyredeceksiniz. Karakterinizin arkadan yaklaşıp rakibinin gırtlağını kesmesi, bel kemiğini kırması falan gibi insanın iştahını açan şeyler.



karakterin kendine has artıları ve eksileri var. Ayama adındaki fıstık oldukça hızlı ve iki kısa kılıç taşıyor; öte yandan Rikimaru o kadar süratli olmasa bile epey güçlü ve bir katana (samurayların falan sevdiği tipten uzun kılıç) kullanıyor.

Oyunumuzun amacı çok yalın ama gerçekleştirmesi biraz zor: Bir çok mekana görünmeden, gizlice sızmak ve hedefiniz olan kişileri katletmekle yükümlüsünüz. Her ne kadar oyunun Bu sadist animasyonlar zevkinize zevk katacak. Eminim.

Çok Duygulu ve İçli Bir Varlıktır Ninja

Tenchu'yu epey çekici bir oyun yapan şeylerin başında tabii ki bu gizlilik olayları geliyor. R1 tuşunu kullanarak duvarların gölgesine sığınabilir ya da saklanabilirsiniz. Eğer bir köşeden saklanıp sinsice yaklaşırsanız kamera açı değiştirip size kimsenin olup olmadığını gösterecek. Güzellikler ve ninja olayları bu kadarla kalmıyor. Her iki karakterin de tırmanma kancaları ve hiç azalmayan ipleri var. Kancayı seçince oyun alanını karakterin gözünden görüyorsunuz. Ekranda beliren kırmızı işaretle nişan alıp ateşe bastığınızda kancayı da fırlatmış oluyorsunuz. Bu tırmanıp







damlardan gitme olayının güzel yanı daha az nöbetçi olduğundan daha da hızlı ilerlemenize imkan tanıyor olması. Tabii damların da epey rahatsız ve tehlikeli olduğunu bilmem söylemeye gerek var mı.

Kullanımınıza sunulan aygıtlar bu kadarla bitmiyor. Her görevin başında, aralarından sadece bir kaç tanesini seçebileceğiniz nesneler var. Mesela köpekleri zehirlemek için bir şeyler, duman bombaları, uyku iksirleri, tuhaf

PlayStation

bir takım dikenli demirler, patlayıcılar ve tabii ki herkesin favorisi olan, meşhur ninja yıldızları.

Tenchu çok güzel bir oyun ama biraz kısa sürüyor gibi geldi bize. Sekiz geniş bölüm ve çeşit çeşit mekanlardan oluşuyor ve hepsi de zorlu ve eğlenceli. Ama bütün bunlar, oyunun çok uzun olmayan bir sürede kolayca bitirilebildiği gerçeğini değiştirmiyor. Öte yandan, oyunu bitirdikten sonra da defalarca oynamak isteyeceksiniz. Sadece çok eğlenceli olduğundan değil. Aynı zamanda bir bölümü hiç görülmeden tam gizlilik içinde bitirdiğinizde size her seferinde yeni ve özel bir silah verilmesi gibi bir güzellik var. Bunların bazıları alet edevat, bazıları ise büyü. Bütün bunlara ek olarak, oyunu bitirmek için oynayabileceğiniz iki ayrı karakter bulunması gibi bir gerçeği de unutmayın.

Çok çabuk Kırılır Küser, Ninja Denen Varlık

Oyunumuz çok heyecanlı ve etkileyici bir konuya sahip olduğu kadar yarattığı atmosferle de kendini çekici kılıyor. Techu'da grafik, ses ve genel tasarım adına yapılmış küçük küçük o kadar fazla güzellik var ki sizi tam anlamıyla gaza getirip havaya sokacak. Müzik malesef uzakdoğu müziği ama yine de modern bir forma sahip ve tarihi ambiansı fazlasıyla sağlıyor. Benzer şekilde, karakterlerin tasarımı ve grafikler de, PlayStation'ın yapabilecekleri düşünüldüğünde kusursuz gibi bir şey. Bu saydıklarım tek başlarına değil, bir bütün olarak bir araya geldiklerinde başarılı bir oyunu tamamlıyorlar. Örnek vermek gerekirse, arada bir karşınıza çıkan bir yaratık tipi var. Bu yaratık, kahverengi derili, zayıf, çıplak bir çocuğu andırıyor. Bunlar etrafta dolaşıp durmak yerine titreyip bir kukla gibi dansediyorlar. Eğer birisi sizi görürse, bir kabustan fırlamışçasına, korkunç bir çığlık koparıyor ve ağzından alevler çıkıyor. Tenchu oynayacaksanız, gerçekten son derece tüyler ürpertici bunun gibi durumlara alışacaksınız.

Bütün bunlar oyunumuzun tamamen kusursuz olduğu anlamına gelmiyor. Her ne kadar 3D kameramız hareketlerimize süratle cevap veren çok hızlı bir



şekilde çalışsa da (özellikle çatılardan eğilip bakarken), standart kamera açısı dövüşlerde biraz cansıkıcı oluyor. Ekranda karakterinizi Tomb Raider'da olduğu gibi arkadan görüyorsunuz ama vurulduğunuzda kamera gözünüze yerleşiyor. Bu yüzden özellikle birden fazla rakiple dövüşürken nerede olduğunuzu iyice şaşırıp kontrolü kaybedebiliyorsunuz. Alışmak için epey egzersiz gerekiyor. Öte yandan, her ne kadar bir özür sayılmasa da oyunu güzel oynayıp yapmanız gerekeni yaparsanız bu anlattığım duruma da çok az düşüyorsunuz. Zaten oyunun mantığı da, rakiplerinizle eşit şartlarda savaşmak değil. Tam tersi, gizlice ve haince onları arkadan vurmanız üzerine kurulu. Oyunun amacına uygun oynarsanız (yani kalleşçe), hiç bir şikayetiniz olmayacak.

Koşuyorsunuz, Alıyorsunuz... Hemen!

İyi bir oyun denk geldiğinde her zaman dediğim gibi "koşarak gidip alın"...

Bizim elimize geçen, tahmin edersiniz ki uzakdoğu versiyonuydu. Muhtemelen sizinki de böyle olacak zira oyun Amerika ve Avrupa'da henüz yayınlanmamış. Internet'teki dedikodulara bakılırsa bu versiyonlarda bir kaç sürpriz yenilik olacakmış. Bir işinize yaramasa da bilmiş olun.

Süper İyilik

Tabii her zaman ki gibi size kıyak geçiyor ve büyük bir iyilik ediyorum. Daha ingilizce versiyonu çıkmamış olan oyunumuzdaki görevleri ve diğer şeyleri ingilizce olarak açıklayan bir internet adresi vererek veda ediyorum. http://www.phosphors.com/translations/tenchu-trans.html

Daha fazlası için sitenin ana sayfası olan http://www.phosphors.com adresinde güzelce gezinebilirsiniz.

GENEL PUAN 9



YAZAR	Çağdaş Koçyiğit (shadow@young.com.tr)		
FİRMA/TÜR	Activision / Action		
SİSTEM	Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
CD Sayısı	: 1	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
Oyuncu Sayısı	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
Memory Card	: 1	OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★

Sony - Hilekar



Warhammer: Dark Omen

Bu oyunda hile yapmak için aşağıda verilen kodları anlatıldıkları biçimde uygulayınız.

Bölüm geçme:
Ana menüde sırasıyla R2, R1, L2, R2, R1, R2 girip "Resume" şıkkını seçin.

Savaş geçme:
Select tuşuna basın, sonra Deployment ekranında sırasıyla R1, R1, L2, L2, R1, R2 girin ve "Resume" şıkkını seçin.

Bol para:
Select tuşuna basın, R1, L1, R1, Sağ tuşlarını girip "Resume" şıkkını seçin.

Hızlı silah doldurma:
Select tuşuna basın, sonra Deployment ekranında R2, R1, R2, R1, L2, R1 tuşlarını girin ve "Resume" şıkkını seçin.

Tüm hileler:
Arabadaki yedek kitabı seçin. Bu durumda Select tuşuna basılı tutarak R1, L1, L2, R2 tuşlarını girin.

Battlestations

Bu oyunda tek kişilik görevleri oynarken bölüm geçebilmek için şu hileyi uygulayın:
L1+L2+R1+R2+Select tuşlarına aynı anda basılı tutun, sonra da Start+X tuşlarına aynı anda basın.

Frogger 3D

Bu oyunda sınırsız hak alabilmek için önce oyunu dondurun, sonra şu kodu girin:
Sağ, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, X
Tüm seviyelerde oynayabilmek içinse yine oyunu dondurup şu kodları kullanın:
Sağ, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, R1, L1, R1, L1, O

Gran Turismo

Bu oyunla ilgili çok istek aldım, fakat hilelerini bulmak henüz mümkün olmadı. Yardımcı olması ümidiyle bulduğum iki küçük ipucunu size iletiyorum:

Kolay para:
Bu oyunda bol parayı kolayca kazanmanın yolu Cup ya da Challenge yarışlarına birden fazla defa katılıp kazanmak. Bu fazla zor olmayacaktır ve ödül arabaları satarak bir süre sonra hesabınızı krediyle doldurabilirsiniz.

En hızlı araç:
Oyunda alabileceğiniz en güçlü araba Nissan R33 Skyline GTR V-SPec. Tüm upgradelerle donatıldığı zaman ise gücü 941 beygire ulaşıyor! Aklınızda bulunsun.

Incredible Hulk - Pantheon Saga

Bu oyunun bölüm kodları şunlar:
LEVEL 1 - 10C80B7C7C
LEVEL 2 - 10C82E5E54
LEVEL 3 - 80D82E206E
LEVEL 4 - 00D02702BA

Mortal Kombat 4

Bu oyunda şu yöntemi uygulayarak hile menüsüne ulaşabilirsiniz. Öncelikle iki kişilik bir oyun başlatın, sonra Kombat Kode olarak "302 213" girin. Dövüşten çıkıp ana menüye dönün. Burada "vs enabled" şıkkını seçilmeye hazır hale getirin, sonra Block ve Run tuşlarını hile menüsü belirene dek, yani yaklaşık on saniye kadar basılı tutun. Buradan Fatalities 1 ve 2, Stage Fatalities, Endings şıklarını aktif hale getirebilirsiniz.

Vigilante 8

Bu oyunda ölümsüz olabilmenin yöntemi çok basit. Önce Game Status ekranına gidin ve herhangi bir karakteri seçip "O" tuşuna basarak Password ekranına ulaşın. Burada şu kodu Password olarak girin, "I WILL NOT DIE". Oyuna geri döndüğünüzde ölümsüz olacaksınız. Aynı yöntemle aşağıdaki diğer kodları da kullanabilirsiniz.
Düşük yerçekimi: REDUCE GRAVITY
Multiplayer modunda aynı araçları kullanabilmek: SAME CHARACTER
Gizli araçlar: W M N N W L H T S C U C L H
Gizli seviyeler: W M N N W L H T S C U C L H
Düşmanlar olmadan oynayabilmek: GO SIGHTSEEING
Tüm ara sahneleri seyretmek: SEE ALL MOVIES
Expert zorluk seviyesi: HARDEST OF ALL
Süper güçlü füzeler: DEADLY MISSILE
Dev lastikler: MONSTER WHEELS

One

Oyunda aşağıda verilen kodları Password ekranında girmeniz yeterlidir:
Bölüm seçebilme: HEVYFEET
Tüm silahlar: MAXPOWER
Seviye kodları:
2 - DIYGIXRA
3 - KCSVJTJB
4 - RWLKLPBC
5 - YQFZMLTC
6 - FLZNOHLD

Tomba!

Bu oyunda ekstra silahlara kavuşabilmek için şu yöntemi uygulayın: Önce yeni bir oyun başlatın, oyun yüklenirken ekranda dans eden minik domuzcuklar belirecektir. Tam bu esnada R1 ve Select tuşlarına basılı tutarak sırasıyla Sağ, Sol, Aşağı, X, O, Start tuşlarını girin. Yükleme bittiğinde START tuşuna basarak yeni silahlarınızı görebilirsiniz.
Eğer oyun esnasında sağlığınız çok düşerse şunu uygulayın, hemen bir işaret levhasına gidip oyunu kaydedin, sonra Start tuşuna basıp tekrar az önce kaydettiğiniz dosyayı yükleyin, sağlığınız düzelmiş olarak oyuna döneceksiniz.







Crime Killer

Aşağıda verilen bölüm kodlarını Password ekranından girip istediğiniz bölümü oynayabilirsiniz:
O=Circle, []=Square, /\=Triangle, X=X
Enter all of these level codes at the Password screen.
The Break In: O, O, Kare, X, Üçgen, O, O, O, O, O
Rapid Response: O, O, Kare, Üçgen, O, O, Kare, Üçgen, Kare, X
Cult Moves: Üçgen, O, O, O, O, O, O, O, Kare, Üçgen
The Hidnap: Kare, Üçgen, Üçgen, O, Kare, X, X, X, Üçgen
Family: O, O, O, O, Kare, X, Üçgen, O, O, O
Police Hijack: Kare, Üçgen, Kare, X, Üçgen, Kare, X, Üçgen, Kare, X
The Rescue: X, X, Üçgen, O, Kare, X, Üçgen, Kare, Üçgen, O
Static: Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, O, O, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen
Use of Force: Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, O, O, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen
The Deadline: Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, O, Kare, Üçgen, Kare
M.E.: X, X, X, Üçgen, O, O, O, Kare, X, X
Freeway Racers: X, X, X, X, Üçgen, O, Kare, X, X, X
Epilogue (FMV): X, Üçgen, O, Kare, Üçgen, Kare, X, Üçgen, Kare, Üçgen

Warhawk

Aşağıda bu oyunla ilgili hile kodları ve ne işe yaradıkları bulunmaktadır:
Sınırsız cephane ve ölümsüzlük: O, O, O, X, Üçgen, X, X
Thor modu (ekstra silahlar): Kare, O, Kare, Kare, Üçgen, X, Üçgen, Üçgen
Kali modu (ekstra silahlar): X O, O, Kare, X, Üçgen, O, Üçgen
Ara sahneler: Üçgen, X, O, O, X, Üçgen, Kare



Ayın Albümleri



Son Dakika

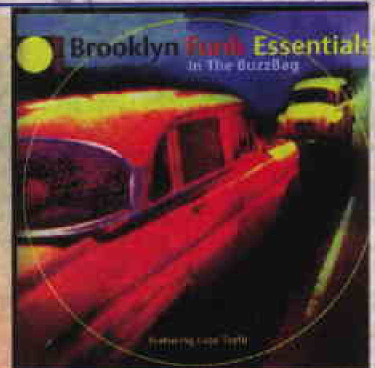
Artık Level'ın ilklere imza atmasına alıştınız. İşte herkesten önce Sepultura'nın son albümü "Against" Hammer Müzik tarafından 6 Ekim 1998'de satışa sunulacak. Ve şu an Hammer'den Haluk (Teşekkürler) sayesinde albüm bilgisayarımda. Bu albümü önce kendim, sonra da sizler için dinliyorum. Grubun beyni sayılan Max Cavalera 1996 yılında gruptan ayrılmış ve kendine Soulfly adında yeni bir grup kurmuştu. Max kendi sound'unda hiçbir değişiklik yapmadan yolunda ilerlerken, Sepultura neler yapabileceğini düşünmüştü. Gruba yeni katılan Derrick Green (Lead vokal) haricinde herhangi bir değişiklik yapılmadı. Paulo, Andreas ve tabii Igor. Bu albümde şu ana kadar kullanmadıkları territoriler girmişler ve yaptıkları işte son derece başarılı olmuşlar. Merak edenler için Derrick vokalde (Kendisi de üstlendiği misyonun farkında olduğunu belirtiyor) Max kadar başarılı ve belki de Max bundan daha iyisini yapamazdı. Bundan önceki albümleri Roots'a göre stillerinin epey değiştiği bir gerçek, ama bu adamlar bu işte gerçekten iddialı ve başarılılar. Hiç düşünmeden almak için Sepultura ismi yeterli. Başta Hammer olmak üzere tüm müzik marketlerde. Hammer Müzik Tel: (0216) 248 99 98, faks: (0216) 414 32 92



Techno, House, Rave, Jungle, Acid...

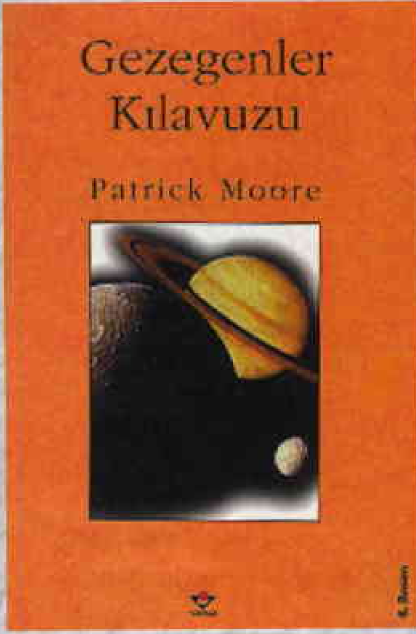
Bu ay elektronik müzik olarak yazabilecek hiçbir şey bulamayacağımdan korktuğum için songüne kadar şansımı denememeye karar verdim. Sonunda şansım yaver gitti ve Acceleration (DJ.AXI) isimli bu albümü yazımı bitirmeme bir hafta kala buldum. Kapak resmi, albüm veya Dj. AXI ismi sizleri şaşırtmasın. Dj. AXI Türk ve albüm kesinlikle Türk yapımı. Dj. AXI bir süre Almanya'da çeşitli Club'larda çalıştıktan sonra Türkiye'ye dönmüş ve Hammer Müzik ile beraber bu albümü yapmaya karar vermişler, çok da iyi yapmışlar. Albüm şu ana kadar birçoğumuzun sadece Türk pop müziğinden tanıdığımız sound'ları (ki bunlar genelde amatörler tarafından yapılan şeylerdi) ve hatta daha iyilerini gerçek bir Dj.'in elinden sunuyor. Türkiye'de profesyonel anlamdaki ilk çalışma olan Accelaration'ın en önemli, belki de en güzel parçası olan Mehter Beat (Mehter Marşının Remix'i) daha şimdiden büyük klüplerin maçlarında çalınmaya başladı bile. Albümün bir başka özelliği de fiyatının bu aralar arşive katmak için son derece uygun olması. On iki şarkıdan oluşan 50 dakikalık bu albüm için bu paraya gerçekten değer. Albümü www.hammermuzik.com adresindeki Online Shop'dan ya da Akmar 12' den edinebilirsiniz.

Brooklyn Funk Essentials



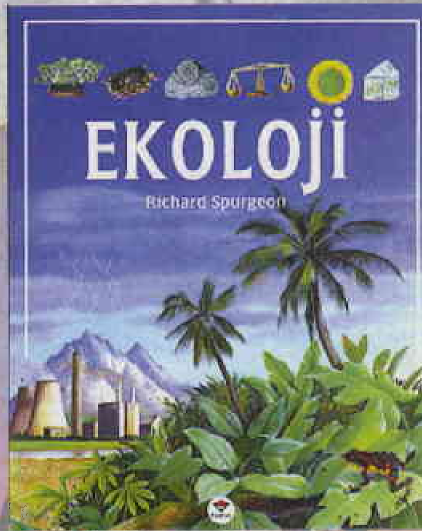
Geçtiğimiz günlerde düzenlenen İstanbul Caz Festivali ve Fuji Müzik Günleri'ne konuk olarak katılan Brooklyn Funk Essentials'ın In The Buzzbag isimli son albümü raflardaki yerini (Albümden çıkan ilk videoları da İstanbul Twilight, çeşitli kanallarda seyredebilirsiniz) aldı ve pek de aynı yerde kalamadı. Grubu tanıyanlar tarafından kısa sürede tüketilen bu albümü ancak girdiğim dördüncü dükkanda bulabildim. Laço Tayfa adlı bir Türk grubuyla ortak olarak gerçekleştirilen çalışma sonucu ortaya çıkan albümde oldukça tanıdık soundlar kullanılmış. Bir şarkının başını dinlerken caz parçası olduğunu düşünüyorsunuz, ama bir süre sonra arkadan "Katibim" çalmaya başlıyor. Albümde sadece caz değil; funk, hip-hop tarzı şarkılar da mevcut. Bu albümle NewYork ve İstanbul arasında en azından müzik yoluyla bir köprü kurmaya çalışmışlar. Kesinlike de başarılı olmuşlar. Bu tür müziğe karşı ilgisi olanlar için kesinlikle kaçırılmaması gereken bir albüm. Bunun haricinde klarinet, bağlama gibi geleneksel çalgılarımızın değişik müzik türleri içerisinde kullanılmasından hoşlanabilirsiniz.

Ayın Kitapları



Gezegenler Kılavuzu - Patrick Moore

Pek çok insan için bilim ulaşılması zor bir yerdedir. Mesela konu biyoloji ya da nükleer fizik olduğunda hemen akla uzun koridorlarla birbirine bağlanmış laboratuvarlarında büyük bir ciddiyetle çalışan beyaz önlüklü bilimadamları, etrafta yığılı korkunç derecede pahalı ekipman ve bilgisayarlar, çalışma masalarının üstünü dolduran binlerce sayfalık rapor ve doküman gelir. Burada yılların emeği ve birikimi vardır, devletlerin bile altından kalkmakta zorlandığı bu tür çalışmaların sıradan bir vatandaşın gözünü korkutması kaçınılmaz olacaktır. Tek başınıza ne denli ilerleyebilir, o koca yükün altından nasıl kalkabilirsiniz ki? İşte bu noktada astronomi kendini diğer bilim dallarından ayırır, çünkü amatör bir astronomun çalışmak için tüm ihtiyacı olan açık ve bulutsuz bir gece, çok ucuza edinilebilecek bir dürbün ya da teleskop ve biraz da sabırdır. Dünyanın dört bir yanı geceleri galaksiyi meraklı gözlerle inceleyen amatörlerle doludur. Üstelik bu kişilerin elde ettikleri başarılar ve bilime olan katkıları son derece büyüktür. Her yıl pek çok yeni gök cismi amatörler tarafından keşfedilir ve kaşiflerin isimleriyle literatüre geçerler, mesela Shoemaker-Levy Kuyrukluyıldızı bunun önemli bir örneğidir. Tabii gözlemlemek göğe boş boş bakınmak demek değildir, ne gördüğünüzü anlamak gerekir. Burada ihtiyacınız olan güvenilir bir kılavuz kitap, Patrick Moore tarafından hazırlanan ve Özlem Özbal tarafından dilimize çevrilen Gezegenler Kılavuzu isimli bu kitap size gereken temel bilgiyi sağlayacak kapasitede. Yeterliliğinin en büyük kanıtı ise ülkemizde Tübitak tarafından yayınlanıyor olması, bu kurumun yayınlanacak kitapları çok sıkı bir biçimde gözden geçirdiğini ve kriter olarak bilimsel yeterliliği ön planda tuttuğunu belirtmek gerekir.



Ekoloji - Richard Spurgeon

Gezegenimiz ölüyor, hızla tükeniyor ve bunun tek sorumlusu da onu acımasızca katleden biz insanlarız. Hiç suçu başkasına atmayın, bu kontrolsüz ve sorumsuz insan yığını içinde var olmanız günahlarımızı paylaşmanıza yeterli. Son otuz yılda bu durum ve gittiği vahim yön iyice ciddiye alınır oldu, sonuç olarak ekoloji bilimi iyice ön plana çıktı. Nedir ekoloji, ne yapar? Basitçe söylemek gerekirse, ekoloji bu gezegen üzerindeki canlı hayatı her detayıyla inceleyen bilim dalıdır. Dünyamız sayısız tip ve türde canlıya ev sahipliği yapar, bu canlıların birbirleriyle olan ilişkileri ve bu ilişkiler son derece nazik dengeler üzerine kuruludur. Denge bazen bozulabilir, doğa bunu onaracak kapasitededir. Fakat insanın neden olduğu boyutlarda bir bozukluk dünya üzerindeki tüm canlı yaşamının sona ermesine sebep olabilir. İşte ekoloji bu dengeleri ve bozuklukları inceler, önleyici ve onarıcı çözümleri ortaya koymaya çalışır. Açıktan açığa söylenmese bile araştırmalar önümüzdeki 10 ila 20 yıl içinde gezegenin ekolojik yapısının tamamen çökebileceği ihtimalini ortaya koyuyor, üstelik bu çok güçlü bir ihtimal. Böyle bir felaket sonucunda dünya herhangi bir canlının barınamayacağı bir taş parçasına dönüşecektir. Şimdiden dünyanın yörünge fotoğraflarında şirin mavi bir bilye değil, kapkara ve düşman bir gezegen görünmektedir, durum aslında o derece vahimdir. İnsan olarak gidebileceğimiz başka bir yer henüz bulunmadığı için yapabileceğimiz tek tey bilinçlenerek bu duruma bir çözüm bulmaktır. Bu kitap işte bu durumu çeşitli deneylerin de yardımıyla, sıkıcı olmaktan uzak bir biçimde okuyucuya anlatmaktadır. Eğer gerçekten çevre umurunuzdaysa bunu bilinçlenip harekete geçerek göstermek zorundasınız, bunu sadece barlarda kafayı çekip yeşilcilik oynayarak yapamazsınız. Çünkü artık tehlike çok yakında, torunlarınızı ya da çocuklarınızı değil, doğrudan sizi tehdit ediyor, unutmayın ağaçları kesip para kazanabilirsiniz, ama o para size temiz hava ve su sağlayamaz. Bu kitapta konuyla ilgili tüm temel bilgileri bulacaksınız, dilimize çevirisi Deniz Yurtören tarafından yapılan kitabın yayıncısı Tübitak.

POSTA KUTUSU



Kültür Sayfasına olan tepki, artık bizi de aşmış bulunuyor. Eğer bu sayfaları severek okuyorsanız acilen mektup yazmaya başlayın, aksi takdirde kültür sayfalarıyla helalleşin. Büyük ihtimalle bu ay son kez 3 sayfa olarak karşınıza çıkıyor.

PS'i severiz biz.

Sevgili Level Çalışanları,

Bu size ilk mektubum ama son olmayacağı kesin. Derginizle tanışmam Temmuz ayında oldu. Daha önce aldığım dergilerde Play Station'a hiç yer verilmiyordu. Ama sizin derginizde aradığımı buldum ve level atlayarak Level okumaya başladım. İşte sorularım ve isteklerim:

1. Şikayetçi değilim ama PS sayfalarını arttırmanızla okuyucu sayısının artması doğru orantılı olacaktır.

2. Geçen ay mektup köşesinde PS'le ilgili (Temmuz'da) asılsız sözler atıp tutan Mark Jackson'a benden bir şeyler öğrenmesini söylemek zorundayım. Çünkü laflarının yarısı yalan.

4. Cheat köşesinde yayınladığınız Mortal Kombat Mythologies ile MK 4 aynı mı?

6. İlle de CD vermeniz gerekmiyor. Ama Demo Two CD'si hiç de fena olmaz.

7. Sizce PS Top Ten listesi nasıl olurdu? Bence 1-World Cup 98, 2-NFS 3, 3-NBA 98, 4-Tomb Raider 2, 5-Fighting Force, 6-MK 3, 7-Tekken, 8- MK 4, 9-Resident Evil 2 ve 10-Nuclear Strike.

8. Son olarak da tüm PC oyun listesini ya da bölüm bölüm listeyi yayınlarsanız memnun olurum.

From:Naho-Juggernaut

LEVEL

1. Şu an sayfa sayımızı veya düzenini veya bir şekilde tipini değiştirmemiz MÜMKÜN DEĞİL. Ama elimizden geldiğince herkese adil davranmaya çalışıyoruz. PC / PS okuyucularımız arasında 9 / 1 bir oran var, biz de bu oranı elimizden geldiğince dergi içeriğinde korumaya çalışıyoruz.

2. Peki.

4 Değil. Mythologies, MK4 gibi teke tek dövüş oyunu değil, daha çok Fighting Force'a benziyor.

6. İlle de CD vermemiz gerekiyor, yoksa PC sahipleri bizi boğazlar.

7. PS için bir Top Ten listesi olacak. Ve muhtemelen de önümüzdeki ay çıkacak.

8. İyi de, böyle bir liste kimin işine ne işe yarayacak anlayamadık.

Kültür Sayfaları Sorunsalı No:1

Sevgili Level Çalışanları,

Öncelikle sizleri kutlamak istiyorum. Gerçekten harika bir dergi yapmışsınız. Helal olsun. Sizin oyun tanıtımlarınızı okurken kendimi sıcacık bir ortamda buluyorum ve birçok arkadaşım da aynı şeyi düşünüyor. Yani sanki okuyucularınızı karşılıklı sohbet eder durumuna sokuyorsunuz. Neyse ben sizleri bir kez daha kutlayıp sorularıma geçiyorum.

1. Tanıtımını yaptığınız oyunların tuş kombinasyonlarını verseniz nasıl olur? Bence iyi olur, ama siz bilirsiniz tabii ki.

2. Temmuz ayında size yazan ve kültür köşesini kaldırmanızı isteyen isimsiz arkadaşa ben de katılıyorum. Bence de gereksiz.

3. Herkes biliyor ki bilgisayar devri hızla ilerliyor. Daha 1-2 sene önce 4 MB RAM için çıldırıyorduk. Bana şimdi iyi bir sistem önerebilir misiniz?

4. En iyi 3 Dfx kartı hangisi? Sen ne kullanıyorsun?

5. Derginizin ilk sayısından itibaren şimdiye kadar çıkan sayılarını alsam, bana kaça patlar acaba?

7. Tekrar tekrar sizleri kutluyorum. Bi de Allah size sabır versin. Valla işiniz çok zor. Neyse ben sizi daha fazla oyalamayayım. Hadi kolay gelsin.

Tolga Teoman-İst.

LEVEL

1. Simulasyon ve strateji türü oyunlarda elimizden geldiğince tuşları vermeye çalışıyoruz. Amma velakin, bunları yazı içinde değil de bir tablo içinde versek daha iyi olacak kanımca. İnşallah önümüzdeki ay.

2. Kültür sayfaları hakkında aldığımız tepki büyüyor. Bir okuyucumuz dışında herkes kaldırılsın diyor ve korkarım şimdiye kadar yaptığımız en büyük hata böyle bir köşe açmaktı. Bir ay daha inatla kültür köşesini sürdüreceğiz, ama gelecek ay neler olacak bilemiyorum.

3. Sen kaşındın. İyi bir sistem istemiştin di mi ? Al sana iyi sistem : 100 MHz destekleyen bir anakart, en az PII 300 işlemci, 8 MB hafızalı, TV bağlantılı ve 3 boyut hızlandırıcılı bir ekran kartı (tercihen ASUS), 64 MB RAM, 6 GB Harddisk (Quantum tavsiye edilir), SB'ın yeni PCI ses kartlarından biri (SB Live tercih edilir), bütün bunların üzerine 15 inç monitör, bir Joystick ve bir Printer. Mouse klavye ve kasayı saymıyorum bile. Yani, cüzdanınla vedalaş.

4. Ben Diamond Monster I kullanıyorum, ama param olsaydı (genellikle olmaz) Diamond Monster II alırdım.

5. Himm. Sanırım 10 milyon civarında bir şey tutar. Dergiyi arayıp abone servisiyle konuşmanı tavsiye ediyorum.

6. Çoook çok teşekkür ederiz.

MMX'mi PII'mi?

Sevgili Level,

Benim adım Ege. Yaşım 14. Mart ayından beri Level'ı severek takip ediyorum. Bu arada kötülük prensi Mengü, Anıl ve 95 kurdu Name'ye selamlar. Benim bilgisayarım 486 Dx2-66, 16 MB EDO RAM'li ve 270 MB HDD'li bir bilgisayar.

1. Birikmiş paramla bilgisayarımı Pentium 200 MMX ve HDD'imi 2.1 GB mi yaptırsam?

2. Pentium II Celeron'la Pentium II 266 arasındaki fark nedir?

3. Derginizdeki bazı oyun gereksinimleriyle başka dergiler arasındaki oyun gereksinimleri farklı oluyor. Örnek 1-Kick Off 98'e Pentium 75 diyorsunuz başka bir dergi 486 Dx2-66 diyor. Örnek 2-Worms2'ye 486 Dx2-66 diyorsunuz başka bir dergi Pentium 133 diyor. Hangisine inanıp oyun alacağım?

4. Klik and Play CD'sinde nasıl oyun yapılabileceğine dair bilgi vermek için Multimedia CD'nizde bir yer ayırmanızı dilerim.

5. Klik and Play CD'sinde futbol oyunu yapılabilir mi?

Ege Tezel

LEVEL

1. Şu zamandan sonra MMX alman iyi olmaz. Eğer 3Dfx'le beraber kullanırsan bir süre idare eder ama eninde sonunda PII alman gerekecek.

2. PII ile Celeron arasındaki uçurum demen gerekiyordu, çünkü Celeron'larda PII'yi PII yapan L2 Cache bellek yok. Şimdi bu ne demek? Celeron PII'den daha yavaş çalışır, sinirlenirsiniz. Ama fiyat olarak neredeyse PII'nin yarısıdır.

mutlu olabilirsiniz. Eğer paranız varsa PII alın, yoksa bekleyin, yakında Cache'li Celeron'lar çıkacak. Adı da sanırım Celeron A olacak.

3. Çünkü biz oyunun gerektirdiği minimum sistemi yazıyoruz. Bu sisteme sahip olanlar oyunu oynayabilirler, veya en azından oynadıklarını zannederler ama zevk alamazlar. Bilgisayarınız minimum gereksinimin ne kadar üstünde olursa, oyundan da o kadar çok zevk alırsınız.

4. Ben de, tabii bu işi yıkabileceğim bir kurban bulmam gerekiyor önce.

5. Çooook uğraşman gerekir ve sonucun Fifa 98'e benzeyeceğini hiç sanmam. Daha çok Emlyn Hughes Soccer'a benzer (evet, C64'deki). Ama menajerlik oyunları yapabilirsin.

Sorunsallar Çoğalıyor

Sevgili Level Çalışanları,

Derginizin birçok sayısını beğenerek aldım ve bu süre içinde derginizde birçok değişiklik olduğunu gördüm. Örnek olarak sayfa sayısı arttı, kültür köşesi açıldı, Cheat sayfası birken iki oldu, dergi ve CD'nin içeriği daha bir güzelleşti vb...

İşte bu değişmelerden bazıları bana fazlalık gibi geliyor. Biliyorum bu laflarımla size göre tam bir ukalayım ama güzel bir bilgisayar dergisinin üç koca sayfalık kültür bölümü olur mu? Hangi gavur bilgisayar dergisinde bu görülmüş? Daha önceki bir sayıda bir arkadaşımızın söylediği gibi, bu kültür bölümünü okumaktansa giderim bir sinema rehberi falan alıp onu okurum. Hem de daha detaylısını.

İkinci söyleyeceğim şey ise PC bölümü ile Konsol bölümünün nerede ise eşit sayıda sayfa kaplaması. Ne biz PC sahipleri bu dergiyi konsol bölümünü okumak için alıyoruz ne de konsol sahipleri bu dergiyi PC bölümünü okumak için alıyorlar. Bence bu dergiyi ikiye bölüp Level PC ve Level Konsol olaraktan iki ayrı dergi halinde satarsanız daha karlı olur.

Tüm bunların dışında aynen böyle ilerleyin. İyi şanslar.

Bir Dost

LEVEL

Kültür sayfalarından kurtulmanız çok yakın, yani sevinebilirsin. Ama bizim üzüleceğimizi de bilmelisin. Şimdi bakıyorum da keşke hiç başlamasaydık bu köşeye, bir daha anket yaptığımızda, hepinizin katılmasını isterim. Böylece sonrada ortaya çıkacak sorunlardan da kurtulmuş oluruz.

PC bölümünün Konsolla aynı olduğu hakkında hatalısın. Hem de büyük bir hata. Bu ayki dergiye bakarsan PC oyunları için 40 sayfa, Konsol için ise 8 sayfa ayırdığımızı göreceksin. Tabii bunlara multimedya ve haber sayfalarını da eklersen, PS sahiplerine ne kadar büyük bir haksızlık ettiğini anlarsın.

Moral Veren Mektup No: 1

Sevgili Level Çalışanları,

Sizi en içten dileklerimle kutluyorum. Bu size ilk mektubum. Bir dergi ancak bu kadar güzel olabilirdi. Benim adım Gökhan Ç. Bir PlayStation sahibi olarak derginizin Playstation için açmış olduğu bölümü büyük bir iştahla ve zevkle takip ediyorum, ayrıca orijinal ve gerçekten zevkle seçilmiş olan Playstation oyunlarını tanıttığınız için teşekkür ederim. Eee, ne de olsa siz Level'sınız. Böyle devam etmeniz dileğiyle. Şimdi Sinan abime soracağım bir iki minik sorum var. Ve tabii ki istekler.

1. Diğer okurlarınızın da önemle belirttiği bir konu olan Playstation Cheat'lerinin genişletilmesini ben de istiyorum.

2. Croc: The Legend of The Gobbos (Playstation) hiç olmazsa ölümsüzlük hilesi.

3. Sizden önemle rica ettiğim bir şey de Cumartesi günleri hizmetimize açık olan PC Cheat hattının yanında Playstation hile hattını da eklemeniz. Eğer eklerseniz şu garibanı sevindirmiş olucaksınız...

4. Biraz ayıp oluyor, devamlı rica, devamlı rica... ama son bir istek daha. Eğer mümkünse ki sizin gibi kaliteli bir dergi için hiç bir şey imkansız değildir, Playstation oyunlarını tanıtmaktan ziyade 2 ayda bir, 3 ayda bir Demo CD'sini vermenizi diliyorum.

Eğer bütün isteklerim biraz abartılıysa kaale almayabilirsiniz. Ben sizi bu halinizle de seviyorum.

Sağlıcakla kalın. Kalitenizden sakın ama sakın ödün vermeyin.

Gökhan

LEVEL

1. Keşke yerimiz olsa. Kültür sayfalarını yakın zamanda postalayacağımıza göre yarım sayfa daha açabiliriz sanıyorum.

2. Sana diyeceğim şudur ki : NO Cheat No Pain.

3. Zaten Cheat hattı sadece PC için değil ki. Eğer ararsan ve PS sahibiyim dersen, gerekli hürmeti gösteririz yani.

4. Demo CD'si için sponsor arıyoruz, çünkü PS için demo CD'si hazırlamak, PC için hazırlamaktan çok daha zor.

5. Senin beşinci sorun yok, şaşırma, ters takla atma. Bunu ben kendimden ekledim, hem sana hem de diğer okuyuculara birkaç kelime söylemek istiyorum. Bir kere, isteklerinizin kaale alınmaması gibi bir şey kesinlikle mümkün değil. Sadece, imkanlarımızın kısıtlı olması yüzünden gerçekleştiremiyoruz. Öyle istekler geliyor ki, bunların bazılarını gerçekleştirmek düşünce ve mantık sınırlarını dahi zorluyor (BKZ: Ayın okuyucu incisi). Siz herhalde bizi plazalarda çalışan, işe özel şoförünün kullandığı Mercedes'iyle gidip gelen insanlar zannediyorsunuz. Ama değiliz. Mesela ben her gün Pendik'ten Levent'e İETT ile gelip gidiyorum, günde 4 saatim yollarda harcanıyor ama yine de 14000 okuyucunun en azından büyük bir çoğunluğunun sevdiği bir dergi hazırlamanın verdiği mutlulukla ayakta kalmayı başarıyorum ve işimi de çok seviyorum. İsteklerinizin neden yerine getirilmediğini, daha doğrusu getirilemediğini düşünüp bizi yargılarken lütfen bunu da hesaba katın. Sanırım kendimi fazlasıyla acındırdım, ama gerçekler böyle ve bunları bilmek de sizin hakkınız.

Adventure Sever Bir Okur.

Sevgili Level Çalışanları,

Hepinize sevgiler, selamlar. Benim 2 adet sorunum var.

1. İlk sorum Byzantine ile ilgili. Bu oyunda simulasyondaki tahta kapıyı açamıyorum. Sebebine gelince: Derginizden harfi harfine takip ediyorum, önce camideki mihrabın sağındaki tahta kaplamaları, sonra da vaaz kürsüsünü Homer ile taratıyorum. Halıcı dükkanında yapmam gerekenleri yapıyorum ve Ayasofya'daki Arapça yazıları da Scan ettikten sonra üniversiteye gidiyorum. Homer'ı Şerife'ye vermeden önce kontrol ediyorum Scan ettiğim 4 nesne de kayıtlı. Homer'ı Şerife'ye veriyorum. Gerekli yüklemeleri yapıyor ve sanal gözlüğü takıyorum. Simulasyon başlıyor. Aaaaa! O da ne? Mihrabın sağında Scan ettiğim tahta kaplamalar yok, öteki üç nesne var. Hadi tekrar geriye camiye gidiyorum. Bu sefer de Homer aynı yeri Scan etmiyor. İşte bu yüzden takıldım kaldım. Aman derdime bir çare.

2. Bu sorunum ise Black Dahlia ile ilgili. Oyunu yüklüyorum. Başlat menüsüne tıkladığım zaman karşıma şöyle bir yazı çıkıyor ve oyuna giremiyorum. Error. Unsupported Directdraw Rgb format (8 bits). Rgb Masks 000000ff, 000000 0000ff.........

Niye, neden, niçin? Makinem mi yoksa ben mi eksiğim? Ooof, ooof.

Yardımlarınız için şimdiden teşekkürler.

Saygılar
Hayrettin

LEVEL

1. Byzantine'i ben yazmış idim, o yüzden nerede hata yaptığını biliyorum. Senin taradığın o kaplamaları, simulasyonda eksik olan yerlerin üzerinde kullan-

man gerekiyor. O tahta kaplamaların orada olmaması çok normal, çünkü senin tamir etmen gerekiyor.

2. Sorun büyük ihtimalle ekran kartından kaynaklanıyor. Önce Direct X'i yeniden yükle, eğer sorun çözülmezse ekran kartının sürücülerini sil ve tekrar yükle. Yine de olmazsa ekran kartını en az 2 MB'lık yeni bir tanesiyle değiştirmen gerekebilir.

Hız ve Sürat Ölümcül Olabilir.....

Sevgili Level Çalışanları,

Bu size ilk mektubum. Derginizi üç aydır okuyorum ve başarılı çizginizden ödün vermediğiniz sürece okumaya devam edeceğim. Ben bir Playstation sahibiyim ve diğer PS'ci arkadaşlar gibi sizden öncelikli olarak demo CD'si vermenizi istiyorum. İçerisinde Tekken 3 de olursa beni çok mesut etmiş olursunuz (Fatih arkadaşımızın Ağustos sayınızda bahsettiği bedava Demo CD formunu göndereli 5 ay oldu. Yukarıdaki satırlarda geçen isteğim ondandır.). Sizden birkaç isteğim ve bir de sorum var.

1. NFS 3'te oyun yüklenirken takılıyor ve başlamıyor. Fifa 98'de oyun başladıktan 10-15 saniye sonra 1-2 saniyelik takılma oluyor. Sizce bunun sebebi Laser merceğinden mi yoksa CD'den mi kaynaklanıyor? (Mercek temizleyici CD almam gerekir mi?)

2. PS hileleri sayfanızı double yapabilir misiniz?

3. Bana iyi bir motor yarışı tavsiye edebilir misiniz?

4. Cheat hattından PS hileleri öğrenebileceğimiz gün ufukta görünüyor mu?

5. Sizden NFS 3 posteri isteyecektim. Leb demeden leblebiyi anladınız vallahi.

6. No Cheat. No Pain. bu sözü tuttum.

Emre Konuralp-Düzce

LEVEL

1. Oyun normal bir şekilde başladığına göre, sorunun mercekten kaynaklanma ihtimali çok yüksek. Temizleme CD'si kullanman gerekiyor gibi geldi bana, ama benim PS hakkındaki bilgim, bir böcüğün, modüler aritmetik hakkında bildiklerinden daha fazla olmadığından yanılıyor da olabilirim.

2. No More Pages: No Pain.

3. Dabii: Road Rash 3D.

4. Bence siz o ufku gözünüzden kaçırdınız, hatta karaya ayak bile bastınız da farkında değilsiniz. Arayıp öğrenin istediğiniz hileyi.

5. Dabii ki, dedim ya yukarıdan zembille iniyor dergi. Yukarılardaki dostlarımız sağolsun sizin isteklerinizi de siz daha düşünürken öğrenmiş oluyoruz. Arkamız sağlam, karnımız tok çok şükür.

6. Benden daha fazla tutamazsın.

.... ama bu hayattaki en büyük zevklerden birisi olduğu da kesin.

Sevgili Level Çalışanları,

Derginiz çok iyi, sayfa düzeni, CD'leriniz her şey muhteşem. Anlatımlarınız da çok iyi. Fakat kültür sayfalarınız çok yer kaplıyor. Ama yine de derginiz muhteşem. Bu kadar yağ yeterse sorularıma geçiyorum.

1. Ben daha yeni bilgisayar sahibi oldum ve bu işi daha öğrenme safhasındayım. Sizden bunu gözönünde bulundurarak strateji oyunu tavsiye etmenizi istiyorum.

2. Age Of Empires II ne zaman geliyor ve bilgisayarımın özellikleri ne olmalı?

Çok selamlar ve sevgiler

X-Bear

LEVEL

1. Herşeye en başından başla o zaman. Command & Conquer'ı al. Dune 2'yi al diyecektim, demedim. Neden demedim, çünkü yenisi çıktı, grafiklerini görünce eskisini hemen çöpe atmak isteyeceksin.

2. BKZ. haberlerdeki GELİYORLAR köşesi.

Yapıcı Eleştiri İyidir, Kan Falan Yapar

Selam Dostlar,

Bu size kaçıncı mektubum, bilemiyorum. Sanırım 4 oluyor. Daha öncekilerin hiçbiri yayınlanmamıştı. Özellikle son mektubumda yayınlamanızı değil, bana cevap yazmanızı dilemiştim, olmadı. İyimser düşünüyor ve mektupların size ulaşmamış olabileceğini varsayıp bu mektubuma geçiyorum.

Ben bu mektupda da öncekilerde yaptığım şeyin aynısını yapıcam. Problemlerime çözümler aramak yerine sizi bazı konularda eleştireceğim. Eleştiri derken, yıkıcı değil, yapıcı eleştiriler. Zaten benim bunu yapmamın nedeni tüm diğer Level dostları gibi bu dergiyi daha iyi yerlerde görmek istediğimdendir. Ve ben de sırf bunun için belirli bir zamanımı, oturup bu mektubu yazarak geçiriyorsam, sizinde bu eleştirilere kulak verip bizi dikkate almanız gerektiğini düşünüyor, sizin bunu yapacağınıza inanıyorum.

Öncelikle şu Posta Kutusu için; Bu mektup köşesi oldukça güzel düşünülmüş ve başarıyla gerçekleştirilmiş. Ancak bu başarıyla gerçekleştirilmiş yerine "kusursuz" sözcüğünü kullanmak isterdim. Peki neden "kusursuz"? Çünkü ben Level'ın "kusursuz"u gerçekleştirebileceğine inanıyor ve Level'dan en iyisini bekliyorum. Posta kutusunun en önemli eksiği ise havası. Yani ben Sinan abiye mektup yollarken, onunla sohbet etmek, bir konuyu tartışmak ve varsa bazı problemlerimin çözümünü öğrenebilmek için yolluyorum aslında. Ve şayet mektup yayınlanırsa kısa ve geçiştirici nitelikte cevaplar verilmesini istemiyorum. Arkadaşımın birisi Prof Dr. Mahmut Davulcuoğlu'nun köşesi değil ki sorunu sor, cevabını al bitti. Umarım beni anlamışsınızdır.

Dergide yazılım, donanım ürünleri tanıtılıyor, çok güzel, her ay ortalama 7-8 sayfa PS'e yer ayırıyorsunuz. Ben bir PC sahibi olarak bu sayfalardan hiçbirine ihtiyaç duymuyorum ancak artık yüksek rakamlara ulaşmış PlayStation sahipleri açısından son derece faydalı olduğu için saygı duyuyorum. Fakat bence şu kültür-müzik-sanat sayfaları çok gereksiz. Çünkü bu sayfalar PC ile ilgilenen (ya da PS) bir kimsenin işine yaramaz (genelde), bu sayfalarla yakından ilgilenen kişi de sırf bu sayfalar için Level okumaz. Bu sayfaları PS'e ayırsanız bile çok daha iyi olur. Ama benim size önerim bunların yerine Posta Kutusu'nun sayfa sayısını çoğaltmanız.

Poster olayı süper olmuş. Size şu posteri verin, bunu verin demiycem. Zaten sizin biz okurlar için en iyi hizmeti vermek için çalışacağınıza eminim. Daha fazla başınızı ağrıtmak istemiyorum. Umarım bunu yayınlarsınız. Yayınlamazsanız cevap gönderin yaa! Son olarak okurlarını böyle güzel, böyle kaliteli bir dergi sunmayı başaran tüm Level çalışanlarını tebrik ediyorum. Bir dahaki mektubumda görüşürüz.

Onur Yağmar 'Sunshine' Sarı

LEVEL

Gerçekten güzel bir mektuptu, teşekkür ederim. Sanırım diğer mektupların ya postada kayboldu, ya da elime ulaşmadan elendi. Üzgünüm. Eleştirilerine gelince, kültür sayfasının bir ayağı çukurda zaten, şimdiden başımız sağolsun. Ama, tekrar söylüyorum, kültür sayfasını çok seviyorduk ve kaldırmak çok koyacak bize. Yine de bizim için okuyucunun sözü son sözdür.

Mektup köşesindeki kısa cevaplara gelince, yerimizin ne kadar dar olduğunu söyleye söyleye dilimde tüy bitti. O yüzden, elimden geldiğince kısa ama işe yarayacak cevaplar vermeye çalışıyorum. Ben de isterim her okuyucuyla muhabbet koymayı, ama senin de hak

vereceğin üzere bu mümkün değil. Bu ay posta kutusunu 6 sayfa yaptığımız halde (ki bu sadece bu aylık bir şey) yine de gelen mektupların yarısını bile yayınlayamadık. Yayınlanmayan mektuplar mutlaka okunuyor, bundan şüpheniz olmasın. Ve en azından mektup gönderme zahmetinde bulunanların isimlerini yayınlamamız gerektiğini düşündük. Yayınlamayan ve sağ salim elimize geçen mektup ve faksların sahiplerini posta kutusunun köşesinde bulabilirsiniz (kendilerini değil canım, sadece isimlerini!!!).

Olumlu eleştirilerin için de sağol, biz elimizden gelenin en iyisini yapmaya çalışıyoruz ve bizi anlayıp takdir eden okuyucularımızdan gelen mektuplar işimize dört elle sarılmamızı sağlıyor. Başka insanları mutlu ettiğimizi bilmek, işte bizi ayakta tutan en büyük güç bu.

Cevap Hakkı Doğar ve Ölür

Selam Sana Blaxis Abi....

İlk önce derginizi uzun bir zamandır okuduğumu belirteyim. Bu benim ilk mektubum, ayrıca (benim gözlemlediğime göre) Bolu'dan yazılan ilk mektup. Eğer yayınlarsanız eh işte oldukça sevinirim. Derginizi daha önce 97'nin sonlarına doğru almıştım. Açıkça söyleyeyim, o zaman hiç beğenmemiştim. Fakat daha sonra karşıma kuşe kağıtlı, 80 sayfalık bir dergi olarak çıkan Level'ı kaçırsaydım, büyük ayıp ederdim. Beni Level almaya iten en büyük etken ondaki değişim ve ilerleme ruhudur.

Evet şimdi geçelim eleştirilerime;

1. Bu eleştiriler size değil bazı arkadaşlara. Sevgili İrem, ne biçim laflar onlar öyle, kendini siyasetçi mi zannetin ne yaptın, yoksa Mark Jackson arkadaşla kan davan mı var? Hele son sözlerin benim kanımı oldukça kuvvetlendirdi. Şaka bir yana mektup bölümüne bir göz atarsanız, her ay şiddetle yazılmış misilleme mektubu görebilirsiniz. Ben açıkcası böyle mektupların yayınlanmasını istemiyorum. Sevgili İrem, Mark Jackson'a "Hadi bunu da cevapla da görelim" derken ne demek istiyorsun acaba? Verdiği cevap için Blaxis abi sana teşekkür ediyorum, ama bu mektubu yayınlamasaydın daha iyi olurdu.

2. Ben çok detaylı bilgi isteyen birisiyim. Bu yüzden Level CD bölümünde, CD'deki oyunları kısaca tanıtırken, oyunların şirketlerini ve sistem gereksinmelerini yazarsanız oldukça sevinirim. Ama şirketi yazarken de (geliştiren veya üreten-piyasaya süren) şeklinde yazarsanız deminkinden daha çok sevinirim. Longbow 2 (geliştiren Jane's, piyasaya süren Electronic Arts) buna bir örnektir. Bu kadar laftan sonra, benim bu konuya merakımı anlamışsınızdır herhalde.

3. Level karnesinden bahsedecektim ki, karşıma müthiş bir Level karnesi çıktı. Teşekkürler Level.

4. (Eylül ayında Orkun'un da belirttiği gibi) Ben İngilizce terim ve sözcüklere karşıyım. Burası Türkiye. Orkun'u tebrik ederim ama Orkun karşı olduğu İngilizce bazı terimleri belirtirken yabancı lakaplardan bahsetmemiş. Ben bunlara da karşıyım. Güzelim Türkçe'miz bize mahsun mahsun bakarken niçin inadına İngilizce'ye kaçıyoruz arkadaşlar.

5. Bence "Grease" adlı filmi tanıtırken sek (sansür) kelimesini kullanmaz yanlış olmuş. Bu kelime bence anlamını bilmeyenler için tehlike arzediyor. Bir düşününsenize bir ufaklık Level'ı alıyor, eve geliyor ve bu kelimeyi görüyor, annesine soruyor, bu kelimenin anlamı nedir diye. İşte o anda annenin durumunu, Level'in, annesinin aklında bıraktığı izlenimi bir düşünsenize.

6. Gerçekten MIB ve bazı oyunları tanıtırken "lokomotif" gibi bir giriş yapmışsınız. Oyunu anlatmak ise sadece sayfanın yarısı kalmış.

7. Şimdiye kadar kimse belirtmedi ama bence en büyük sayfa ziyanını FRP sayfaları yapıyor. "Ayın" sayfaları bence dergiyi tamamlıyor. Ne demişler fazla bilgi göz çıkarmaz.

Ve şimdi de sorular;

1. Tekken 3'ün PC sürümü var mı? Varsa Tekken 3 mü, Mortal Kombat 4 mü?

2. PC'min özellikleri: P-133, 1 GB Hdd, 24 MB RAM, 24x CD sürücü, 2 MB S3 Virge. Geçen günlerde Mortal Kombat 4'ün kutusuzunu, yani sahtesini (üzülerek belirttim) aldım. Ana menüyü açıyorum, hiçbir tuş işe yaramıyor. Ben bir şey yapamadığım için PC oyunu kendi kendine başlatıyor. Tabii benim dövüşçüm de bir güzel pataklanıyor. Dövüşçü listesinin başında "Kai" olduğu için oyuna onunla başlıyorum. Yani işler işe yaramadığı için dövüşçü de seçemiyorum. Oyun bilgisayarcı da (satın aldığım yerde) fıstık gibi çalışıyor. Ayrıca bilgisayarcının PC'sinin benimkisinden daha iyi olduğu belirteyim. .... Ayrıca PC'nin ve klavyenin markaları ayrı, ondan olmasın? Klavyem ise Q klavye. Lütfen yardım edin, bu süper oyunu oynayamazsam ölürüm yoksa.

Yeşil Bolu'dan sevgilerle

Yasin Başaran

LEVEL

1. Nasreddin Hoca misali bir cevap olacak belki ama, sen de haklısın Yasin. O mektuba verdiğim cevaptan anlayacağın gibi, kesinlikle okuyucular arasında sürtüşme çıkartmak niyetinde değilim. Sadece bir mektupta bir fikir söylendiyse, aksi fikri savunan bir mektubun da yayınlanma hakkının olduğunu düşünüyorum. Ama tartışma ilerleyebilir diye, altın makası elimin altında bir yerlerde bulunduruyorum.

2. Hmm, iyi fikir aslında. Bundan sonra yapmakta fayda görüyorum.

3. Nasıl ama güzel olmuş dimi, eski karne ne zamandır gözüme batıyordu zaten.

4. Neden? Çünkü bazı terimlerin Türkçe karşılığını değil kullanmak, bulmak bile çok zor. Örnek olarak, Windows Türkçe'si çok mu iyi ? "Devingen aygıt sorunu" veya " Bu işlem oturumunuzu kapatacaktır" deyince olaylar çok mu anlaşılır oluyor? Mesela Overclocking'in yerine başka bir Türkçe karşılık bulunabilir mi? Diyelim ki "İşlemci saat hızını artırma" gibi bir karşılık bulduk (aslında hiç fena da değil hani), kaç kişi anlar bunu? İşte bu sebeplerden dolayı bazen istemeden de olsa İngilizce'ye sığınmak zorunda kalıyoruz. Ve bilgisayar Türkçe'si sağlam temellere dayandırılıncaya kadar maalesef İngilizce dilimize sızmaya devam edecek.

5. Yine haklısın. Sanırım yazıları kontrol ederken daha fazla dikkat etmemiz gerekecek. Bu hatadan dolayı herkesten özür diliyoruz.

6. Çünkü bazı oyunları açıklarken geyikten öte yazacak pek az şey bulunuyor. Bazen yazarın ruh halinden, bazen de oyunun sığlığından kaynaklanıyor ama, gerekmedikçe uzun uzadıya geyik yapmamaya çalışıyoruz. Tabii geyiklerden oluşan bir dergide çalışmamızın bu olayda etkisi büyük.

7. İşte benim adamım. Her ne kadar kültür sayfalarına destek çıkan üçüncü kişi olduğun için, geri kalan üçyüz kişinin ağırlığı altında ezilmeye mahkum olsan(sak) da, yine de çok sağol. FRP köşesine ise henüz senin haricinde tepki gelmediğinden, o konu kalıyor.

Ve şimdi yanıtlarına geçiyoruz:

1. Maalesef Tekken serisinin PC'de çıkacağına dair hiçbir işaret yok. Gerçi gerek de yok, çünkü Mortal Kombat 4de en az Tekken serisi kadar güzel.

2. Alla alla, galiba sorunun klavyenden kaynaklanıyor. Ama Q klavye olması bir sorun yaratmaz, ben de Q klavye kullanıyorum (F klavyede ismimi yazmam 10 dakika sürüyor da) ve oyun tıkır tıkır çalışıyor. Bir arkadaşının klavyesini al ve bilgisayarına bağla, bakalım

çalışacak mı? Eğer çalışırsa klavyeni at çöpe.

Beyler, efendi olun, aramızda bir hanım var..

Sevgili Level,

Derginizin yeni okuyucularındanım. Çünkü bilgisayarla ilişkim henüz bir buçuk ay önce başladı. Posta kutusundaki bir yazıya "Eğer bayan bir okuyucumuzdan mektup gelirse, onu da yayınlarız mutlaka" şeklinde bir cümle katmışsınız. Ben buna güvenip, bu mektubu yayınlayacağınızı umuyorum. İşte sorular:

1. Tomb Raider II'yi yeni aldım, ama şu helikopterle Çin seddine inilen oyunda yani ilk oyunda mutlaka takılıyorum ve bir türlü oynayamıyorum. Ayrıca verdiğiniz hileyi de kullandım, hiçbir işe yaramadı. Oyunda nereden gitmeliyim ? Anladığım kadarıyla yukarıya çıkmam lazım, ama çıkamıyorum. Hopla, zıpla, hep rampa gibi o tümseklerden gerisin geriye kayıyorum. Yardım edin!

2. Diablo'da kiliseden (Butcher'ın bulunduğu yerden) başka biryer var mı? Belki henüz fazla oynayamadığımdan asla kilise bölümünü geçemiyorum. En azından bir öğreneyim dedim. Cevaplarsanız sevinirim.

Esra Ulaş / İSTANBUL

LEVEL

.Ooo, hoşgeldiniiz. İkinci bir bayan okuyucumuzun olduğunu bilmek ne güzel, artık yazdıklarımıza daha çok dikkat ederiz herhalde. Aslında sırf mektubun yayınlansın diye kendine kız ismi uyduran bir uyanık olduğunu düşünecektim (arkadaşların arasındaki lakabım Paranoya'dır da..) ama Tomb Raider'ın ilk bölümünün en başında takılmış olman bu kuşkumu giderdi. Neys...

1. Şimdi, o rampalardan (sanırım üç taneydi) teker teker zıplaman lazım. Daha sonra karşıdaki dar yoldan karşıya, oradan da yukarıdaki bölüme atlayacaksın. Burada çıkabildiğin kadar yukarıya çıktıktan sonra soldaki duvarın ortasındaki geçitten geçerek (yine zıplayıp tutunman lazım) yoluna devam edebilir veya sağ tarafta ve epey uzaktaki beyaz bibloyu almak için geldiğin yoldan gerisin geri düşmeyi riske edebilirsin. Karar senin.

2. Diablo'nun sadece ilk beş bölümü kilisede geçiyor. Daha derinlere indikçe mekanlar oldukça değişiyor.

Playstation mı, CD mi?

Sevgili Level atlatıcıları (o ne ya? BLX)

Bu size ikinci mektubum, ama bu mektubu yazmaktan neredeyse vazgeçiyordum. Çünkü geçen ay gönderdiğimi derginizde görmek bir yana, sorduğum sorulara cevap bile bulamadım. Ama ben bunu anlayışla karşıladım ve bu mektubumu yayınlayacağınızı umarak mektup yazmaya karar verdim.

1. Dergide PS oyunları tanıtmanızı olumlu bulduğumu geçen mektubumda da belirtmiştim. Ama PS sayfalarını arttırmanız çok iyi olacaktır.

2. İlle de CD vermenize gerek yok. CD vermek yerine PS sayfalarını ya da dergi sayfa sayısını arttırın.

3. Verdiğiniz posterler çok güzel ve devamının gelmesini diliyorum.

5.PS sahibi olduğum için kendimi şanslı sayıyorum ve NFS3, MK4, Final Fantasy 7 gibi oyunları PC kullanıcılarından önce oynama fırsatı bulmamı sağlayan PS'ye destek vermenizi istiyorum.

6. PS için Top 10 listesi istemiştim, ama siz sanki bana inat Sega Saturn listesi yayınladınız. Listeyi bekliyorum.

7. Yayınladığınız hileler çok işimize yaradı. Size minnettarım. Derginiz çok güzel ve bu nedenle gelecek ayı dört gözle bekliyorum.

8. Adidas Power Soccer'ı tanıtmanız iyi olur.

9. PS için menajerlik oyunu var mı?

Nahit Turhan

LEVEL

Gördüğün gibi ümitlerin yersiz çıkmadı. Umarım mutlusundur.

1. Daha önceki mektuplardan birinde söylediğim gibi, şu andaki sayfalar arasındaki denge çok iyi. PS sayfalarının azaltılmasını isteyen bazı okuyucularımızın isteğini yerine getiremeyeceğimiz gibi, PS sayfalarını da artırmayı düşünmüyoruz. Henüz.

2. Hoho, bu isteğinle kendine oldukça büyük bir düşman kitlesi kazandığına emin olabilirsin. Adresini yazmadığıma şükretmelisin.

3. Çok daha iyilerinin geleceğine emin olabilirsin.

5. Zaten destek olmuyor muyuz? Türkiye'de PS oyunları açıklayan, veya en fazla yer ayıran bilgisayar dergisi olduğumuza göre, PS'ı desteklemediğimizi söyleyemezsin.

6. Kasım'dan itibaren olacak gibime geliyor. Eğer olmazsa gelin beni dövün.

7. Teşekkür.

8. O biraz eski değil mi ya? Biz Fifa 99'u bekliyoruz dört gözle, ama hala bir haber yok.

9. Taze taze çıktı bir tane menajerlik amcası. Adını da Premier Manager 98 koyduk. PC'deki kuzeninden çok daha sevimli olduğunu söyleyebilirim.

Mektup kısa ve öz olsun, canımı yesin...

Merhaba Sevgili Level Dergisi Çalışanları,

1. Önce senden özür dileyeceğim. Ağustos sayısında başlığı okumadan senden Cheat'çikler istemiştim. Umarım affedersin.

2. Benim kartım S3 Virge GX/DX/PCI. 3Dfx midir, değil midir (4 MB)?

3. NFS3'ü nereden bulabilirim?

4. Siz de sayfalarınızı kardeş derginiz CHIP gibi çoğaltmayı düşünür müsünüz?

5. The King of Fighters 98'i nereden bulabilirim ?

Sezal Kaya / Diyarbakır

LEVEL

1. Özür dilemen gerekmez, insanlar hala inatla Cheat istemeye devam ediyorlar. Bazıları Cheat isteklerini eleştirilerinin arasına itina ile gizliyorlar, tabii hemen Altın Makas devreye giriyor ve itina ile kesiliyor o sorular.

2. Şimdi bir konuyu açıklığa kavuşturalım. 3Dfx bir kart markası değil, bir şirket. Bu şirketin ürettiği 3 boyut hızlandırıcı işlemciler (Voodoo, Voodoo II) 3 boyut hızlandırıcılı ekran kartı üreten birçok şirket tarafından kullanılıyor. Bunların arasında en yaygın olanları ise Diamond Monster, Diamond Monster II, Righteous ve Orchid gibi şirketler. Eğer üç boyutlu oyunlarla fazla haşır neşir oluyorsan, bu kartlardan mutlaka ama mutlaka bir tane edinmen lazım. Soruna gelince, evet, S3 Virge'ın içinde üç boyut hızlandırıcısı vardır, ama hayır, bu kesinlikle Voodoo değildir. S3 Virge'ın kaliteli olanları (70 dolar ve üstü fiyatta satılanlar) bir yere kadar 3 boyut hızlandırıcısı görevi görüyorlar, ama bunlar da illa ki Voodoo isteyen oyunlarda hiçbir işe yaramıyor.

3. Aral İthalat'tan veya anlaşmalı oldukları herhangi bir bilgisayarcıdan bulabilirsin.

4. Düşünürüz, düşünürüz ve daha çok düşünürüz, ama yapamayız. Çünkü bunun için şu andakinin en az iki katı eleman, emek, reklam gerekir ve şu an-

daki imkanlarımızla buna henüz hazır değiliz.

5. PC için bulamazsın, ama PS için İstanbul'daki bilgisayarcıları telefonla arayıp sorman gerekir. Dergimizdeki reklamlardan yararlanabilirsin.

Küfür mü ediyosun, adam mı seçiyosun?

Merhabalar,

Ben Oğuz. Sakın heveslenmeyin, diğerleri gibi "Abicim derginizi kırkbeşbuçuk (?) sayıdan beri takip ediyorum da, derginiz sanatsal da, kültürel de, bi de sofisssstik de, yok cart da, hatta curt ta..." muhabbetine girmiycem. Tam aksine tenkitlen başlıcam !!! Nedir bu sizden çektiğim yaa (bakın başladım bile) ! Hadi anadık, full oyun tanıtan bir dergi çıkartıyorsunuz. Eee, ne alemi var da gidip bir de CD veriyorsunuz? Zaten dergiyi okuyup ardından sınıftaki beleşçilere göstermek yığınla zaman alıyor, işin yoksa eve gelince bi de CD'ylen uğraş. Tamam, onları anladık diyelim. Tam okulların açılacağı, öğretmenlerin canımıza okuyacağı ayda utanmadan bi de "Dreams"in tam sürümünü vermek nesi oluyor? "Neyse ki şu kazık rüzgar sörfü bölümünü geçemedim de kurtuldum" diycem de bakıyorum gelecek ay (yani bu ay) oyunun ikinci CD'sini ve de açıklamasını vermek gibi çok kötü düşüncelere kapılmışsınız (aslında bunlar hep senin başının altından çıkıyor Sinan abicim, ama ne yazık ki kuru editörün yanında yaş yazar da yanıyor). Neyse eğer yazımı yayınlarsanız sizi affederim (çok merhametliyim de mi?). Hazır gaza gelmişken şu sorulardan önce bir iki kişiye daha bulaşayım. Hilekar abicim bu Mortal Kombat'ın şifrelerinde mi bi yamukluk var, yoksa bende mi? Şifre menüsü güzel güzel açılıyo da, "yukarı+HP" yapmaktan klavyenin tuşları göçtü (bi dakka bi dakkaaaaa, Cheat isteme kokusu mu alıyorum ne ? - BLX), bizim adamda hala bi icraat yok, ne iş? Ayrıca merak ediyorum da sizin yazar amcalar Starcraft oynadıkları ve de yazı yazmaya çalıştıkları zamanların dışında hiç birbirlerinin yazılarına bakıyolar mı? Yok hani "Tomba"yı yazan arkadaş "Heart of Darkness" ve "Commandos" gibi oyunlara bile tam puan verilmediğini görmüş olsaydı belki içinde çalıştığı derginin puanlamaları on üzerinden yaptığını anlardı. İşte sorularım (Hele şükür - BLX)

1. Command & Conquer'ı bitirip de (yaklaşık 2-3 sene önce) oyunun sonunda "yakında" çıkacağı söylenen Tiberian Sun isimli oyunu o zaman bu zamandır sormadığım bilgisayarcı kalmadı. Tam oyunun varlığından ümidimi kestiğim sırada ne göreyim? Level'ın Multimedia CD'sinde (yine) "Pek yakında" geliyor diyen ufak bir tanıtım. İyi hoş da "pek yakın zaman" geçti gitti hala ses seda yok. Şu noktada Westwood şirketinin tüm çalışanlarının hayatları senin elinde Sinan abicim, bi zahmet şu CD'nin ne zaman geleceğini söyle de hem garibanları kurtarmış, hem de elimi kana bulamamı engellemiş oluver.

2. Trident SVGA (söylemesi ayıp 1 MB) ekran kartım var ve de bu kart EA Sports'un Windows'dan çalışan tüm oyunlarında ekranın bir köşesine zoom edip kalıyor, ama ne ilginçtir ki Sharewa-re'lerinde sorun çıkartmıyor. Acep kartı kasadan postalamaktan başka bir çarem var mı?

3. HP'lerin modası geçti diyorlar, bana Photoenhance özelliği olan doğru dürgün bir inkjet "bilgiyazar" önerebilir misin? Bana kalsa daha yazıcam ama sonra yazımı yayınlamayı bırakın, arkamdan "getti bir rulo faks kağıdı" diye söveceniz. O yüzden belki bilmiyonuzdur diye bir iki Cheat gönderiyorum, sevindirik olabilirsiniz.

Asabi Çocuk Oğuz.

LEVEL

Valla ne desem? Faksın o kadar uzundu ki, yazmaktan parmak kası yaptım. Gelgelelim, kırpmaya da gönlüm razı olmadı (Altın Makas tetikte), aşağılarken övme tekniğin hoşuma gitti. Sorularını da cevaplamaktan başka diyebilecek birşeyim kalmadı.

1. Tiberian Sun, 98'in son çeyreğinde geliyor. Ne zaman olduğunu tam olarak bilemiyorum ama büyük ihtimalle yılbaşı furyasına yetişir gibi geliyor.

2. O kart ununu elemiş, eleği de çaktırmadan masanın yanındaki duvara asmış bence. Altın Küre'me şöyle bir baktım da sana en yakın zamanda adam gibi, 4 MB RAM'i olan bir kart gözüküyor.

3. HP'lerin modasının geçtiğini söyleyen arkadaş şuurunu yitirmiş. Ben kafamı nereye çevirsem HP görüyorum. Eğer illaki başka Inkjet isterim diyorsan, Canon veya Lexmark alabilirsin, ama ben yine de HP diyorum.

Bir ayı daha devirdik. Eğer önümüzdeki aya sağ kalırsam (hiç zannetmiyorum ya) tekrar görüşmek ümidiyle, hoşçakalın.

Yiğit (Kyle Kılıç) Kılıç, İsmail Onur, Mert Kantarcı, Aşkın Altuğ, Kemal Coşgun, Alper İlhan, Buğra "Hugo" Çetin (bcetin@ges.net.tr), Aybars Akakıncı, Emre Ekinci (emre@hotmail.com), Ersin, İsmail O. Dolar, Tankut Erkan, Mehmet Çelik, Said Atasever, Serkan Özemrah, Erdem Özkır, Müslüm Erkmen, Orkun Ateş, Ömer "PoW" Altundağ, Nubar Terziyan, Oğuzcan Şehiraltı, Hüseyin Gürsoy, Yusuf Sağlamoğlu, Ata Gür, Andaç Vaaner, Sarıyerli Zeki, Özcan (Antalya), Semih Başaran, Mehmet Albun, Yahya NoSoyadı, Gürbey Uzun, Goblin"katır" Mustafa, Faruk (the Blood), Uğur (the Heretic), Ramirez Poyraz Tat, Serkan Yapıcı, Berat, Kerem Kangal, Cem Akkartal, Gökhan E."F1 Racer", Çağın Kazımoğlu, "Dark Storm" Bilgehan Yıldız, Hüseyin Döngül, Cemal Kızıldağ, İsmail Güler, Doruk Hoşver, Yiğit Kılıç, Mustafa Çağatay, Çetin Genç, M. İhsan Başara, Fahri Gök, Akın Benli, Rıfat Emrah, Serkan Vatansever, Serkan Özkurt, Candyman, Can "Maldini" Karavus, Ömer "Overmars" Kuş, Özhan "Beckham" Kuş, Kürşat Özden, Saner, Kadir, Kaan, Ayhan Uçak ve Mert Cankay. Hepinize dergimize gösterdiğiniz ilgi için teşekkür ediyoruz.

AYIN OKUYUCU İNCİSİ:

Bu ayki incimiz de bir okuyucu mektubundan alınma. Mektubun kalan kısmı ve isim çıkarıldıktan sonra ilgi çekici kalan kısmını yayınlıyoruz.

.....

Ve lütfen derginizle birlikte verdiğiniz CD'de 3Dfx gerektiren oyunlar vermeyin. Veya derginizle birlikte bir 3Dfx kartı da verin, daha iyi olur.....